

Les Labiles, visages de la Rencontre entre l'Homme et l'Alien : au-delà du miroir

Yvan Lozac'Hmeur

▶ **To cite this version:**

Yvan Lozac'Hmeur. Les Labiles, visages de la Rencontre entre l'Homme et l'Alien : au-delà du miroir. Art et histoire de l'art. 2016. dumas-01438466

HAL Id: dumas-01438466

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01438466

Submitted on 17 Jan 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

– PANTHÉON - SORBONNE –
UNIVERSITÉ PARIS 1

Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne
UFR 04 – Arts Plastiques

PDF Pro Evaluation

Les Labiles Visages de la Rencontre entre l'Homme et l'Alien : au dela du Miroir.

Volume I

Mémoire de master 2 recherche RI /SIP/EA

Présenté par M. Yvan Lozac'hmeur
Sous la direction de M. Joseph Moure

Année universitaire 2015 – 2016

Table des matières :

I. Les Relations entre Hommes et Aliens dotés d'une intelligence développée et conscients. 7

A. L'Homme face à lui-même, au travers de l'Alien miroir. 7

1. Avatar, les méthodes colonialistes. 7
2. District 9 et le regard sur la différence. 13
3. Invasion Los Angeles, Starship Troopers et Men in Black : castes et contrôle. 19

B. L'Homme et l'Alien, quelle relation est entretenue avec l'étranger ? 25

1. Colonies, apartheid, ségrégation : une transposition nécessaire pour s'interroger à leurs sujets ? 25
2. Star Wars et sa géopolitique. 32
3. Star Trek, diplomates expéditionnaires. 38

II. Les relations d'une même espèce (humains ou aliens) entre ses peuples de différentes colonies. 43

A. Hommes de berceaux différents, quelles relations et échanges ? 43

1. Stargate SG1 et la genèse des hommes. 43
2. Battlestar Galactica : quand science-fiction et religion osent un mélange paradoxal inattendu. 46
3. Interstellar et l'Humanité idéale de demain. 50

B. Peuples aliens variés des étoiles, quels comportements caractérisent leurs rencontres ? 61

1. La représentation physique induit-elle la psyché des aliens au cinéma ? 61
2. Les interactions aliens dans Star Wars. 65
3. Hiérarchie des peuples des étoiles de Stargate SG1. 71

III. L'Homme face à l'Alien qui n'est pas doté d'une conscience supérieure, primitif voir animal. 76

A. L'Homme face à ses peurs. L'Alien comme métaphore de sensations primaires. 76

1. Quand l'Homme devient la proie (Alien, Predator) 76
2. Instinct animal, esprit de ruche, les insectes sont nos ennemis ? 81
3. Les limites de l'imaginaire, entre anthropomorphisme et inconnu. 85

B. Domination incontestée de l'Homme sur son environnement, remise en cause ? 88

1. Civilisation détruite : l'Homme est un loup pour l'Homme ? 88
2. Les divers autres masques de la chute de l'Homme : robot, zombies et nature. 94
3. Cinéma, vision, projection : de la rêverie à la réflexion 99

Conclusion 105

Filmographie : 107

Bibliographie : 110

Sitographie: 113

Annexes : 115

Remerciements : 135

PDF Pro Evaluation

Introduction de l'étude

Le frisson de l'exploration, de la découverte, le voyage vers l'inconnu, être précurseur, un pionnier comme le présente *Christopher Nolan* dans le trailer annonçant Interstellar[1], font partie des moteurs qui nous poussent à lire et à regarder des histoires de science-fiction et à les faire vivre dans le théâtre virtuose de notre imagination. Ce fameux « sense of wonder »[2], comme on le nomme outre-Atlantique, qui désigne l'excitation de la curiosité par l'exotisme et l'inconnu, est une clé pour comprendre à la fois le succès du genre et sa visée pédagogique. Dans ce processus où l'inconnu règne en maître, quoi de mieux que l'imaginaire et ses limites si lointaines comme cadre diégétique ?

L'espace, de par son immensité nimbée de mystères et de zones d'ombres titanesques pour le savoir scientifique, n'est-il pas le cadre parfait pour que l'imaginaire s'établisse et construise de vastes empires riches de centaines de galaxies, aux systèmes géopolitiques complexes rendus possibles par une locomotion futuriste tirant au ridicule l'arriéré déplacement à la vitesse de la lumière, où les espèces commercent, échangent et luttent pour la prospérité et le salut ?

Ces mondes, où tout est possible, représentent un fabuleux moyen d'expression pour les auteurs qui utilisent ces vastes univers imaginaires comme des miroirs dont le reflet n'est autre que le nôtre. Pour parvenir à leurs fins, ils utilisent ce que l'on appelle le « cognitive estrangement », ou « distanciation cognitive » en français. La « distanciation cognitive » a été théorisée par *Darko Suvin* à la fin des années 1970, dans son ouvrage Métamorphoses de la Science-Fiction[3], traduit en deux tomes en français, dont Pour une Poétique de la Science-Fiction[4], qui développe ce concept. La « distanciation cognitive » est à l'œuvre lorsque le public rencontre une situation ou une idée différente de notre réalité empirique, mais suffisamment semblable pour être perçue comme une possibilité de futur plausible. En d'autres termes, l'exotisme change notre perception des choses, notre regard sur les situations et les faits, et sert ici d'outil pour nous faire ressentir et penser les choses littéralement autrement, pour percevoir les enjeux sous un autre angle à propos de sujets historiques reformulés différemment, mais qui sont toujours liés à la réalité. De célèbres

PDF Pro Evaluation

[1] Nolan Christopher, *Interstellar*, 2014, Etats-Unis, couleurs, 02h49min.

[2] Défini selon the Oxford dictionary of Science-fiction comme : « a feeling of awakening or awe triggered by an expansion of one's awareness of what is possible or by confrontation », soit une prise de conscience résultant de l'étirement d'une notion à d'autres possibilités, et la confrontation de ces diverses possibilités permettant une appréhension différente de la notion envisagée.

[3] SUVIN Darko, Metamorphosis of Science Fiction, Yales University Press, 1979, 336 pages.

[4] SUVIN Darko, *Pour une poétique de la science-fiction*, Editions les presses de l'université de Québec, 1977, 227 pages.

exemples d'utilisation de la « distanciation cognitive » peuvent être cités, tels que Candide[5] ou Zadig[6] de *Voltaire*, ou l'Utopie[7] de *Thomas More*.

Composant narratif crucial, dont l'exercice est apparent ou sous-jacent dans le récit, mais quasiment omniprésent, le système colonial fait partie de l'épine dorsale de bon nombre des récits de science-fiction, permettant aux œuvres, et pour notre étude, aux films, de créer un prisme au travers duquel le récit renvoie notre regard vers notre réalité depuis le monde narratif fictif. Le futur n'aura jamais autant parlé du présent, et l'étrange de la banalité. La science-fiction permet de porter un regard attentif sur la mémoire collective et de complexifier les propos grâce au récit et ses spécificités, afin de mieux nourrir les débats et les réflexions que l'œuvre apporte.

Les notions de « sense of wonder » et de « distanciation cognitive » ainsi que le cadre géopolitique récurant de développement des récits des œuvres introduits, nous pouvons à présent développer ce qui sera au cœur de notre étude.

Le fantastique et la Science-fiction abordent chacun à leur façon la question de la vie ailleurs. Ces récits issus de notre imaginaire mettent en scène des interactions entre les Hommes et d'autres espèces Aliens intelligentes dotées de conscience. Ils explorent aussi les relations de ces peuples des étoiles entre eux, et mettent même parfois l'Homme face à des espèces primitives, qui ne sont pas dotées d'une conscience supérieure et suivent leur instinct qualifiable d'animal.

Notre étude consiste en l'analyse de ces rencontres entre Hommes et Aliens et nous tenterons de révéler comment les diverses représentations ces rencontres nous aident à appréhender la relation que l'être humain entretient avec l'étranger. Nous étudierons également la relation qu'entretient l'Homme avec le miroir déformant de l'imaginaire ainsi que la projection de la réalité déformée qu'il renvoie à l'Homme.

Nous observerons les Relations entre Hommes et Aliens dotés d'une intelligence développée et conscients sous deux angles principaux.

Le premier axe s'attachera à l'étude de l'Alien en tant qu'incarnation, reflet de l'Homme dans le miroir : que tirer de ces comparaisons entre cultures, philosophies et comportements des peuples entre eux et envers les autres ?

Le second axe s'attachera à l'Alien en tant que représentation de l'étranger, nous permettant d'observer les rapports que l'Homme entretient avec lui-même, pour ensuite comparer interactions et liens qu'il entretient avec l'étranger appartenant à sa propre espèce.

Notre analyse reposera en partie sur l'étude des films Avatar[8] de *James Cameron*, District 9[9] de *Neil Blomkamp* (complété par La Mouche[10] de *David Cronenberg*), la saga Star

[5] VOLTAIRE, *Candide*, Editions Larousse, collection Petits Classiques Larousse, 2011.
[6] VOLTAIRE, *Zadig, suivis de Micromégas*, Editions Pocket, collection Pocket Classique petit prix, 2007.
[7] MORE Thomas, *l'Utopie*, Editions Librio, collection poche, 2013, sans gravures, 125pages.
[8] Cameron James, *Avatar*, 2009, Etats-Unis, couleurs, 02h42min.
[9] Blomkamp Neil, *District 9*, 2009, Etats-Unis / Nouvelle Zélande / Afrique du Sud / Canada, couleurs, 01h50min.
[10] Cronenberg David, *La Mouche*, Etats-Unis, 1987, couleurs, 01h36min.

PDF Pro Evaluation

Wars[11] (épisodes I à VI), Star Trek[12] de *Robert Wise*, Invasion Los Angeles[13] de *John Carpenter*, mais aussi des films de la saga Men in Black[14].

Dans la deuxième partie de notre étude, nous analyserons les relations entre les espèces Aliens diverses, ainsi qu'entre les divers peuples humains des étoiles. Nous nous attarderons dans cette seconde partie sur les différents traitements envisagés par les réalisateurs dans la mise en scène, l'esthétique et le type de récit en examinant les rencontres et interactions qui régissent les relations qu'entretiennent les habitants des étoiles, de berceaux différents et d'espèces changeantes, mais aussi des hommes entre eux lorsqu'ils viennent de mondes éloignés.

Qu'interpréter de ces propositions d'interactions que font les récits ? Que se cache-t-il derrière ces visions des échanges et rencontres quant à la pensée du film, du réalisateur ? Quels messages et opinions, convictions nous sont alors proposés ? Que comprenons-nous en tant que spectateurs ?

Afin d'alimenter notre analyse, nous étudierons les mêmes films que cités pour notre première partie, mais nous analyserons également en complément des séries télévisées telles que Stargate SG1[15], ou encore Battlestar Galactica[16] qui traitent en premier plan de ces relations.

Enfin, une troisième partie de notre étude sera consacrée à la compréhension de la relation de l'Homme face à l'Alien qui n'est pas doté d'une conscience supérieure (Alien primitif voir animal). Nous entamerons ainsi une exploration de l'Homme confronté à ses peurs. Nous nous interrogerons sur la domination de son milieu de vie et la métaphore de sensations primaires : désirs, faim et peur exprimés au travers d'espèces Aliens redoutables et primitives, face auxquelles l'Homme aura bien des difficultés à sortir de son statut de proie.

Cette mise en situation de l'Homme face à la destruction de son empire, de sa domination, semble fortement ancrée dans une tendance actuelle alimentée par une demande du public des récits de survie particulièrement nombreux. Elle peut s'exprimer également au travers d'autres formes de mise en face à face avec l'adversité dans des scénarios post/pré-apocalyptiques où zombies, Hommes redevenus sauvages, mais aussi monstres en tout genre ainsi que cyborgs/robots peuvent alors revêtir le costume que revêt

PDF Pro Evaluation

[11] Référence est ici faite à l'ensemble de la saga des épisodes I à VI (voir filmographie).
[12] Robert Wise, *Star Trek*, 1980, Etats-Unis, couleurs, 01h12min.
[13] Carpenter John, *Invasion Los Angeles : They Live*, Etats-Unis, couleurs, 1988, 01h34min.
[14] Référence est ici faite aux trois opus de la saga démarré en 1997 par Barry Sonnenfeld. (voir filmographie).
[15] Wright Brad, Glassner Jonathan, La série télévisée *Stargate SG1* (elle-même tirée du film éponyme de *Roland Emmerich*, ainsi que ses nombreux spin-off), 1997 (début), couleurs, production achevée, Etats-Unis / Canada, 10 saisons, 214 épisodes.
[16] Ronald D. Moore, Battlestar Galactica, série, couleurs, production achevée, Etats-Unis, 4 saisons (plus une pré-saison 1 de deux épisodes d'une heure et demie environ).

l'Alien au sein de notre troisième partie : le prédateur qui remet en cause le statut de domination incontesté de l'Homme sur son environnement.

Pour cette troisième partie, nous compléterons notre corpus par les sagas Alien et Predator ainsi que Starship Troopers de *Paul Verhoeven*, Cloverfield[17] de *Matt Reeves*, Invasion of the Body Snatchers[18] de *Philip Kaufman* et des retours sur Invasion Los Angeles : They Live[19]de *John Carpenter*, Matrix[20]des frères *Wachoswki* ou encore Prometheus[21] de *Ridley Scott*.

L'Alien (l'étranger en anglais) porte le regard sur son semblable, et offre une nouvelle vision de l'Homme, sa vision. Il apporte le recul nécessaire à l'Homme pour que celui-ci puisse faire de même et remette en question la vision qu'il a de lui-même alors qu'il fait face à son propre reflet, à son double en quelque sorte. Nous tenterons de démontrer comment le cinéma et l'imaginaire instrumentalisent ces relations et offrent des niveaux de lectures riches de sens sur la relation que l'Homme entretient avec ses semblables, les étrangers et avec lui-même.

PDF Pro Evaluation

[17] Reeves Matt, *Cloverfield*, Etats-Unis, couleurs, 2008, 01h21min.
[18] Kaufman Philip, *Invasion of the Body Snatchers*, Etats-Unis, couleurs, 1978, 01h55min.
[19] Carpenter John, *Invasion Los Angeles : They Live*, Etats-Unis, couleurs, 1988, 01h34min.
[20] Référence est ici faite à la saga Matrix dans son intégralité : The Wachowski Brothers, *Matrix (I-Reloaded, Revolutions)*, Etats-Unis, couleurs, respectivement 1999, 2003, 2003, 02h16, 02h18min, 02h09min.
[21] Scott Ridley, *Prometheus*, Etats-Unis, couleurs, 2012, 02h03min.

I. Les Relations entre Hommes et Aliens dotés d'une intelligence développée et conscients.

A. L'Homme face à lui-même, au travers de l'Alien miroir.

1. Avatar, les méthodes colonialistes.

Avatar[22], de *James Cameron*, nous transporte dans la sous branche de la science-fiction qu'est le *planet-opera*. Ce sous-genre, contrairement au *space-opera* qui utilise un cadre bien plus vaste, focalise son attention sur une planète fictive en particulier, aux caractéristiques originales et nimbées de mystères, dont l'exploration est la mission du groupe formé par les personnages principaux. Il s'agit donc d'un genre propice au développement d'une intrigue mêlée à la notion de colonisation. Ce mode de récit (*planet-opera*) permet d'approfondir les aspects sociologiques, économiques voir même anthropologiques des sociétés fictives avec la mise en place de civilisations qui ont leur évolution propre, à une échelle plus proche de la nôtre que bien d'autres types de récit de science-fiction centrant leurs réflexions sur d'autres thèmes. Nous nous intéresserons à cet aspect du *planet-opera* qui permet aux publics de poser un regard critique sur notre société (ici sociétés occidentales), au travers de la société futuriste dépeinte dans le récit et ceci, grâce à la mécanique de « distanciation cognitive » utilisée par *James Cameron* dans son film, et où il fait écho direct à notre société actuelle.

Avatar nous présente dès sa scène d'exposition une réinterprétation futuriste des méthodes de colonisation que l'Histoire a connues. Le héros, *Jack Sully*, qui a perdu l'usage de ses jambes au combat lorsqu'il officiait parmi les Marines américains, ne renonce pas pour autant au dépassement de soi (un trait d'aventurier en commun avec *Cooper* dans Interstellar[23]). À la mort accidentelle de son frère, qui était par ailleurs inscrit dans un vaste projet militaro-industriel, *Jack Sully* est démarché afin de prendre sa place au sein du projet Avatar. Il s'agit d'une mission de colonisation sur une planète éloignée dénommée *Pandora*, dont l'atmosphère toxique n'a en rien repoussé l'avidité que suscite l'obtention de l'unobtainium chez les Hommes. En effet, ce métal, prolifique sur *Pandora*, est à même de solutionner une grave crise énergétique sur Terre[24]. Colons et mercenaires militaires sont donc envoyés sur place au sein d'un premier vaste comptoir afin d'extraire et de ramener la précieuse ressource. Désœuvré, tourmenté par la perte de son frère et de ses



La Terre, surpeuplée, suffoque.

PDF Pro Evaluation

[22] Cameron James, *Avatar*, 2009, Etats-Unis, couleurs, 02h42min.
[23] Nolan Christopher, *Interstellar*, 2014, Etats-Unis, couleurs, 02h49min.
[24] Photogramme ci-dessus : La Terre nous est présentée comme surpeuplée et surchargée, peinant à accueillir (et à subvenir aux besoins de tant de monde.

jambes, *Jack Sully* accepte sans trop de difficultés de remplacer celui-ci dans l'onéreux projet. Le cap est mis sur la nouvelle terre promise.

Tout semble se passer pour le mieux, jusqu'au moment où entrent en jeu les *Na'vis* : natifs de *Pandora*, dont l'une des tribus vit sur l'un des sites les plus riches en unobtainium de la planète. Ainsi, les colons sont accompagnés par des militaires afin de protéger les exploitants et leurs machines de forage, et pour convaincre (en usant de diplomatie ou de force) les autochtones, qui vivent sur un site riche en unobtainium, de quitter leur lieu d'habitation. Le projet Avatar s'inscrit dans cette visée diplomatique : des hybrides créés à partir d'ADN humain mêlé à de l'ADN *Na'vi* partent à la rencontre des habitants de *Pandora*. Cette manipulation génétique consiste en la création de pantins à l'apparence *Na'vi*, à l'intérieur desquels les humains peuvent projeter leur conscience par le biais de machines évoluées. *Jack Sully* est lui aussi sujet de cette expérience et retrouve à travers elle, l'usage de ses jambes.



L'unobtainium est le minerai qui a permis le financement de l'expédition sur Pandora. Il est présent en masse sur la planète

Sauvé des griffes de la faune locale par une native de *Pandora* lors d'une expédition qui tourne mal, *Jack Sully* voit sa vision de la situation changer petit à petit, avant de finalement rejoindre la cause des *Na'vis*, qui l'accepteront comme l'un des leurs. *Jack Sully* deviendra même leur guide suprême lorsqu'il arrivera à dompter la plus grande créature des cieux de *Pandora* pour en faire sa monture fidèle : le *Toruk*.

Le film place donc au cœur de son récit le conflit territorial entre natifs et colons, dont les motivations sont les mêmes que celles que l'Histoire commune a connues, entre ressources naturelles et besoins grandissants des sociétés influentes. Avatar développe ce conflit d'abord en retenu pour finir en guerre ouverte au gré des péripéties de l'avancée sociale de *Jack* au sein de la tribu qui l'a recueilli. Plaçant le spectateur directement derrière *Jack*, le film nous présente les us et coutumes, mais aussi les croyances et la culture de la tribu. Ce placement est capital, car il permet au spectateur de prendre parti, lui aussi, contre les hommes, et ainsi de se ranger du côté de *Jack* avec les *Na'vis*. Le spectateur se rallie à la cause des colonisés et pose un regard critique sur les méthodes de domination coloniale d'une société humaine proche de la nôtre.

Le cadre du film s'inscrit donc dans un parallèle assez proche de ce que la mémoire commune se souvient comme la glorieuse conquête des Amériques, avec un besoin et une avidité initiale en ressources moteur d'une expansion vers de nouveaux territoires au détriment des natifs de ces terres, jugés primitifs et bafoués tandis que l'on s'appropriait leurs richesses.



Pandora, luxuriante, est pleine de promesses

Pour exposer sa vision du colonialisme, *James Cameron* doit situer le récit dans un cadre qui permettra de présenter au public le processus colonial clairement et simplement afin que celui-ci soit le plus compréhensible possible. Ceci facilitera le processus de « distanciation cognitive ». Le schéma narratif est

PDF Pro Evaluation

simple et s'inspire de l'Histoire et de ses grandes répétitions. *James Cameron* transpose ce schéma / modèle dans son univers fictif. Le réalisateur dépeint alors une civilisation humaine technologiquement avancée, qui traverse une crise énergétique due à son développement trop rapide, et qui va, pour survivre, tenter d'élargir ses frontières en justifiant sa campagne d'expansion coloniale par la présence, sur ces terres, d'une matière première soi-disant indispensable à sa survie. Ainsi, *James Cameron* nous présente une Terre surchargée et surpeuplée, présentant à l'écran des plans où l'air semble toujours trouble, afin que le spectateur comprenne vite que la planète peine à subvenir aux besoins d'une telle société et à palier ses excès[25]. *Pandora*, à contrario luxuriante et verdoyante, apparait dès lors comme un monde susceptible de venir en aide à cette société affamée d'énergie. Notons qu'un rééquilibrage de la population terrestre via un transfert d'une partie de la population vers *Pandora*, qui solutionnerait certainement beaucoup de problèmes pour les Hommes, est habilement écarté du récit par l'atmosphère toxique pour les humains de la planète.



La foule sur Terre prend des dimensions colossales explicitant la surpopulation

Afin de donner à *Pandora* le rôle de miroir du procédé colonial, *James Cameron* peuple la planète d'autochtones, les *Na'vis*, qui possèdent une technologie largement inférieure à celle des Hommes. Cet écart technologique place les *Na'vis* en position de dominés, et ce sur leur propre terre. Cependant, ils ne renonceront pas à défendre leur territoire en s'attaquant au cœur du problème : les machines d'exploitation industrielle déployées sur *Pandora* par les humains pour que ceux-ci puissent y récolter l'unobtainium (source d'énergie). Cette attaque permettra aux *Na'vis* d'empêcher le prélèvement des matières premières tant convoitées par la société humaine, ce qui devrait les dissuader de rester sur *Pandora*. Ce conflit, largement déséquilibré[26], et l'histoire personnelle de *Jack Sully* entre le recouvrement de son handicap au travers de cet avatar et l'ouverture de sa vision à la cause *Na'vi* encourageront le spectateur à prendre parti pour les colonisés, car Avatar nous projette directement parmi la tribu autochtone. Ainsi, nous apprendrons à connaitre *Pandora*, sa faune et sa flore, mais aussi les coutumes et traditions du peuple *Na'vi*, ses croyances, ses rituels et son Histoire, ses habitudes alimentaires et sa vie quotidienne. Le film nous rapproche des grands êtres bleus. Nous nous sentons intégrés à leur groupe, puisque comme *Jack*, nous avons appris à les connaître. La prise de ce point de vue *Na'vi* est cruciale au bon fonctionnement du procédé déclaratif implicite de *James Cameron*, afin qu'il puisse délivrer



Le colonel Quaritch est capital dans la stratégie du réalisateur pour placer le spectateur du côté des Na'vis

PDF Pro Evaluation

[25] Photogrammes bas de page 7 et bas de page 8 : une Terre surchargée où beaucoup de monde porte un masque pour filtrer l'air qu'il respire. Pandora semble parfaite pour pallier à ces besoins étouffants.

[26] Photogramme ci-dessus : cette lutte oppose des cavaliers armés d'arcs et de flèches à des exo-armures de combats à la taille et à la force impressionnante, appuyés par une infanterie puissamment équipée et des aéronefs bardés d'armes en tout genre.

son message disséminé au travers de l'intrigue. Sans cette étape, il est impossible pour le réalisateur de mettre en place son discours à l'encontre des méthodes coloniales recourant à la force martiale et de l'impérialisme. Il s'agit d'amener le spectateur à se projeter dans le personnage pour qu'il puisse adopter son point de vue. Ce procédé est à l'origine même du terme indien *avatar*[27]. *James Cameron* décrit Avatar comme un film sur la paix, et ce en dépit de nombreuses scènes guerrières. *James Cameron* justifie ce paradoxe par une opinion personnelle : selon lui, nulle paix ne serait possible sans que les factions ne se tiennent mutuellement en respect au moyen d'une puissance de feu impressionnante, voir inquiétante pour les deux partis. Impossible donc pour le film de ne pas parler de conflit, d'autant plus que le film se veut être une retranscription du procédé de colonialisme classique, toujours mal vécu par les peuples colonisés. Or, les *Na'vis* ne peuvent réellement tenir en respect la technologie humaine comprenant un arsenal d'armes avancées, d'exosquelettes de combat géants et d'un appui aérien conséquent avec leur propre armement plus primitif. La paix semble donc difficilement envisageable selon la pensée de *James Cameron* citée précédemment. C'est en vérité la planète elle-même, *Pandora* et ses dangers, qui freinent l'expansion humaine par la force.

Avatar se veut divertissant mais se donne également pour objectif de provoquer chez les spectateurs une réflexion sur les relations de domination induites entre les peuples, mais aussi sur le traitement de l'environnement et l'avidité capitaliste. Ainsi, en parallèle de son aventure, *Jack* soulève de nombreuses questions à ces sujets au travers de la trame narrative du film. *James Cameron* amène le public à s'interroger au moyen du raisonnement de *Jack* sur ces enjeux. Le choix du genre *planet-opera* se justifie puisque celui-ci se définit par une réflexion sur notre comportement vis-à-vis des autres, et vis-à-vis de notre planète et de l'écologie.

Les *Na'vis* sont idéalisés et ne semblent avoir aucun défaut. Ils respectent leur milieu de vie, ne prennent que ce dont ils ont besoin et expriment de la gratitude envers ce que la nature leur offre. Les guerres entre clans ne sont jamais évoquées : il s'agit sans doute de démontrer que les *Na'vis* évoluent dans une logique de respect de la vie sous toutes ses formes[28] comme l'introduisent les scènes de rituels après la chasse. Si les *Na'vis* sont ainsi représentés, peut-être est-ce parce que *James Cameron* veut montrer au spectateur, à travers eux, sa vision du peuple idéal, vision vers laquelle nous devrions tendre selon lui. Ils se parent ainsi d'une apparence pure, en adéquation avec un idéal que nous projetterions. Les hommes qui tentent de s'adapter et de devenir meilleurs voient leur aspect visuel évoluer vers l'apparence des



Neytiri explique à Jake les relations de son peuple à la nature

PDF Pro Evaluation

[27] Le terme *avatar* trouve son origine en Inde (du sanskrit *avatāra:* descente*, ava-TṚ :* descendre) et signifie « descente, incarnation divine », soit la projection d'un dieu sur Terre, selon le dictionnaire *Larousse*.
[28] Photogramme ci-dessus : *Neytiri* explique à *Jack* la perception de la vie chez les *Na'vis.*

Na'vis, puisqu'ils restent à l'état d'avatars. L'homme sur la voie de la rédemption est ainsi en métamorphose vers le *Na'vi*, métamorphose que *Jack* atteindra parfaitement à la fin du film puisque son esprit est définitivement transféré vers son avatar par *Eywa* (nom donné par les Na'vi à une conscience supérieure de la Nature au sein de leur spiritualité) avec l'aide de la tribu *Na'vi* de *Neytiri.*

Afin de critiquer les motivations des conflits dans le monde, toujours impersonnelles et triviales selon *James Cameron*, le réalisateur fait de nombreux parallèles avec les doctrines de l'armée américaine, notamment la tactique « choc et effroi » consistant (expliquée ici de manière concise) en une démonstration de force au moyen d'une puissance de feu colossale, destinée à réduire en poussières la volonté de l'ennemi et à fausser sa perception du combat et de la stratégie adverse. Elle se traduit à l'image par la destruction spectaculaire de l'*Arbre-monde*, où vivent les *Na'vis* de la tribu ayant accepté *Jack*. La guerre est alors présentée sans maquillage, cruelle et sans pitié pour les vaincus. La scène de guerre est d'autant plus cruelle qu'ici les *Na'vi*s, comme bien d'autres peuples dans notre véritable Histoire, étaient vaincus d'avance, puisqu'ils ne possédaient pas la technologie des humains. Ils sont réduits à tenter de retarder l'inévitable, dans un sursaut de désespoir, attaquant à l'aide d'arcs et de flèches des véhicules et des machines titanesques[29].



L'escalade du conflit conduit les Na'vis à détruire les machines responsables de leurs malheurs

Cependant, même si les figures du corps de mercenaires déployé par les États-Unis pour envahir *Pandora* sont tous des vétérans de l'armée américaine, il ne s'agit pas de « présenter sous un faux jour les facettes du militarisme, du capitalisme et de l'impérialisme », comme l'écrivait *Armond White* dans sa critique pour le *New York Press*[30], mais plutôt de donner à la représentation du Mal dans le film une figure absolue, que l'on ne peut comprendre et que l'on ne peut vouloir que combattre, à l'instar de l'*Empereur Palpatine* dans Star Wars[31]. Cette figuration du mal absolu nous est donnée par plusieurs gradés du cadre de mercenaires envoyés sur *Pandora*, mais trouve son paroxysme dans les traits du *colonel Miles*



Le colonel Quaritch est en tout point la caricature classique du buveur de sang américain

PDF Pro Evaluation

[29] Photogramme en haut de page : les *Na'vis* s'attaquent aux véhicules au cœur des opérations de déforestation et de forage du plan colonial des humains.

[30] VULTURE, *Good News for Avatar* : Armond White Hated It [en ligne], 16 décembre 2009, consulté le 12/03/2015, Disponible à l'adresse : http://www.vulture.com/2009/12/good_news_for_avatar_armond_wh.html

[31] Référence est ici faite à l'intégralité des épisodes de la saga dans lesquels intervient le personnage (I à VI), voir filmographie.

Quaritch[32], officier chargé de la sécurité de la base opérationnelle avancée, centre des activités coloniales de l'Homme, en constant état de siège, par la faune et la flore de *Pandora*. *Miles Quaritch* nourrit une haine furieuse contre les *Na' vis* et *Pandora*, accélérant son désir de les soumettre. Ses hauts faits militaires, sa ténacité face au danger et sa capacité à assumer ses fonctions de façon complète et charismatique lui permettent d'accéder au poste de chef de la sécurité. Cette figure du vétéran qui semble exemplaire va pourtant se ternir lorsque le spectateur va constater sa haine profonde et irraisonnée à l'encontre de la planète et de ses habitants, motrice d'un comportement belliqueux et humiliant contre les *Na'vis*. Les vétérans, héros absolus des États-Unis grandement respectés, sont ici présentés comme des « cow-boy fou de la gâchette » selon les mots de *Grace Augustine* durant le début du film (chef du programme scientifique Avatar). Ces vétérans censés être intouchables et honorables sont donc pourtant utilisés ici comme figures du mal absolu. Cette utilisation fait certainement écho à l'emploi de corps d'armées mercenaires sur de nombreux théâtres de conflits par les puissances majeures, afin de faire réfléchir le spectateur sur certains points sensibles tels que l'ingérence politique ou encore les enjeux diplomatiques des actions indirectes des grandes puissances dans les conflits en cours dans le monde. La figure du Mal doit être absolue et sans explication quelle qu'elle soit, car si l'on comprend les raisons derrière ces agissements maléfiques, nous commençons déjà à les pardonner. Ainsi, hormis cette blessure au visage ayant laissé une cicatrice imposante (réparable si *Quaritch* retourne sur *Terre*), la haine de *Quaritch* ne trouve aucune explication dans le film. Or le film ne pardonne pas, il accuse. Ses agissements semblent déraisonnés et l'exploitation minière apparait comme une simple excuse pour justifier ses actions belliqueuses. Cette représentation pointe du doigt les agissements de ces corps mercenaires, parfois en dehors du respect des droits de l'Homme et d'autres textes fondamentaux au profit d'une folie meurtrière exutoire.



Le paysage de Pandora mortifié par l'Homme

Cette caricature de l'armée américaine qui résulte de ce procédé est utilisée par certains critiques tels que Russell D. Moore du *Christian Post* évoqué précédemment[33] pour appuyer leur argumentation selon laquelle Avatar est un film anti-américain. En vérité, le film critique un système global et a choisi l'armée américaine et ses mercenaires pour leur fort impact médiatique auprès du public international. Grâce à cela, le spectateur est plus à même de comprendre où veut en venir le réalisateur. Le film revêt un aspect schématique de ce qui est en œuvre dans le processus coloniale, ou lors d'exploitations actuelles de ressources[34] dans des régions retirées où le recours à des forces mercenaires pour défendre les

[32] Photogramme en bas de page : Le *Colonel Miles Quaritch* dans son exo-armure, lors d'une lutte à mort contre *Neytiri* et sa monture imposante. La haine est palpable sur son visage.

[33] THE CHRISTIAN POST, *Avatar : Rambo in reverse* [en ligne], 21 décembre 2009, consulté le 13/03/2015, Disponible à l'adresse : http://www.christianpost.com/news/avatar-rambo-in-reverse-42362/

[34] Le complexe d'exploitation de ressources militaro/industriel mis en place sur *Pandora* n'a aucune pitié pour son environnement, ce qui n'est pas sans attiser la haine des *Na'vis* contre les Hommes.

PDF Pro Evaluation

exploitations est monnaie courante, notamment sur le continent Africain.

Avatar nous présente une autre vision du colonialisme, mettant en avant son mode opératoire et ses mécaniques tout en plaçant progressivement le spectateur du point de vue des colonisés, en nous faisant comprendre quels sont les enjeux depuis leur point de vue en développant notre affect à leur égard, en nous attachant à eux par le biais du temps que nous passons à apprendre leurs us et coutumes et en devenant in fine l'un des leurs. Avatar propose une synthèse visuelle et narrative des différentes étapes du processus de réappropriation des territoires et des conflits entre les peuples. Pour cela, il met en scène au cours de son histoire des séquences détaillées centrées sur ces étapes du processus colonial, pour que le spectateur soit témoin de chaque avancée et de leur rôle, de leurs motivations à l'action d'annexion[35]. Cette synthèse est très astucieusement condensée dans la bande annonce du film qui présente immédiatement tous les sujets qui seront abordés sans oublier de se parer d'un costume de divertissement exotique. Avatar prône également l'équilibre et le respect de notre cadre de vie, mettant en scène une société grotesque d'avidité venue se procurer de l'unobtainium[36], perdant la face contre une civilisation archaïque mais respectueuse et au comportement responsable face à leur statut d'espèce dominante sur *Pandora*.



La déforestation de Pandora

2. District 9 et le regard sur la différence.

Commençons par résumer brièvement l'intrigue de District 9[37] de *Neil Blomkamp.* Après l'atterrissage au-dessus de Johannesburg d'un vaisseau colossal extra-terrestre, les Hommes découvrent avec surprise que ces extraterrestres n'étaient venus ni nous attaquer, ni nous offrir un savoir supérieur. Ces visiteurs d'au-delà des étoiles étaient des réfugiés, les derniers survivants de leur monde. Ils furent temporairement installés dans le District 9[38], en Afrique du Sud, pendant que les nations du monde se querellaient pour s'accorder sur le sort des aliens. Depuis, la gestion de la situation a



Les aliens sont forcés de vivre dans des tas d'immondices

PDF Pro Evaluation

[35] Photogrammes ci-dessus : Parker Selfridge, mania à la tête de l'expédition commerciale, nous présente ce pourquoi les Hommes se sont rendus sur Pandora, l'unobtainium dont la récolte entraine déforestations et destruction des sols.

[36] Dont le nom vient d'une contraction du préfixe négatif "un" et "obtain" en anglais, traduit littéralement par : ne pas obtenir. Un nom qui se veut donc volontairement ridiculisant, car le nom lui-même renvoie à l'incapacité des Hommes à assouvir leur avidité énergétique.

[37] Blomkamp Neil, *District 9*, 2009, Etats-Unis / Nouvelle Zélande / Afrique du Sud / Canada, couleurs, 01h50min.

[38] Photogramme en haut de page : le *District 9* est loin d'être luxueux, et ressemble plus à un bidonville construit dans une décharge publique. Nous sommes loin de l'image donnée par la *MNU* de l'accueil chaleureux réservé aux aliens que semblent montrer les statues d'un homme et d'un alien main dans la main à l'entrée du *District 9*.

été transférée à la *MNU (Multi-National United),* une société privée qui ne se préoccupe pas réellement du sort de ces créatures, mais qui fera d'énormes bénéfices si elle arrive à faire fonctionner leur extraordinaire armement. Jusqu'à présent, toutes les tentatives ont échoué : pour que les armes puissent être utilisées par l'homme, l'ADN extraterrestre est nécessaire. La tension entre extraterrestres et humains atteint son maximum lorsqu'un agent de terrain du *MNU*, *Wikus Van Der Merwe*, contracte un mystérieux virus qui se met à modifier son ADN[39]. *Wikus* est alors l'homme le plus recherché de la planète, celui qui vaut plus qu'une fortune : il est la clé qui permettra de percer le secret de la technologie alien. Repoussé, isolé, sans aide, ni amis, il ne lui reste qu'un seul endroit où se cacher de ceux pour qui il travaillait : le *township*[40] de District 9.



Wikus découvre le début de sa mutation

Les aliens sont appelés « crevettes » (*prawns* en V.O) par la population humaine, ce qui est insultant et montre que les Hommes veulent les réduire à leur différence physique. Nous pouvons établir un parallèle avec le traitement et les noms (« negros », « noirs » en espagnol) donnés à la population noire lors de la période de l'esclavage et de la ségrégation : on tente ainsi de les déshumaniser en les réduisant à une caractéristique physique. Cette appellation met en avant le racisme qui est en jeu dans les échanges entre Hommes et Aliens. Les extra-terrestres sont en position d'infériorité et de vulnérabilité critique. Il n'est pas question ici d'une invasion grandiloquente, mais bien d'un atterrissage d'urgence, sur une terre à la population hostile pour ces aliens. Les humains sont en position de force, ils résistent d'une certaine façon à la colonisation : c'est ici le colonisé qui refuse le colon car il est en position de force (ce qui est plutôt rare). Ce schéma des puissances improbable est rendu possible par le fait que les enjeux de cette « colonisation » ne sont pas motivés par les mêmes buts que d'ordinaire : les aliens ne sont pas là pour annexer des territoires et des richesses, mais se sont échoués sur notre planète. Ce renversement intéressant de la situation de colonisation vers son exact opposé est parlant dans le cadre de notre étude. Cette inégalité des rapports de force est favorable aux humains malgré une différence technologique leur étant défavorable. Les aliens n'étant que peu nombreux face à plus de six milliards d'êtres humains, leurs armements et leur technologie ne peuvent pas faire la différence. Ils n'ont pas d'autres choix que de se plier au traitement qu'on leur inflige. La population sud-africaine, lasse de subir cette présence étrangère imposée, devient rapidement effrayée et révoltée. C'est alors que les autorités sont contraintes, par le biais de la *MNU*, d'exproprier les « crevettes » pour les reloger à une vingtaine de kilomètres de là et ainsi prévenir tout

PDF Pro Evaluation

[39] Photogramme en bas de page : pour *Wikus*, la « distanciation cognitive » va se révéler cauchemardesque.

[40] Ghettos très pauvres d'Afrique du Sud où vivent les membres les plus modestes de la population noire du pays. Le réalisateur fait un parallèle entre ces ghettos noirs et les ghettos aliens qu'il crée pour le film en faisant appel à la « distanciation cognitive ».

débordement, la cohabitation avec les humains s'annonçant de plus en plus difficile.



Des plans se maquillent à l'aide de bandeaux informatifs afin de ressembler à de véritables images de bulletins d'information

La première partie du film opte pour un aspect visuel de reportage[41] particulièrement immersif et bien orchestré, District 9 prend ensuite peu à peu des allures typiques du film d'action sur fond de science-fiction, ne se détournant pas néanmoins de son propos initial sur l'acceptation des différences et la dénonciation du racisme. Certains ressorts classiques sont usés, rendant le tout assez prévisible puisque *Neil Blomkamp* propose une partition familière du genre : ce n'est pas la forme du film qui surprend, mais son fond et le traitement qu'il en fait.

Acculé devant l'échéance de son propre destin, *Wikus* viendra en aide aux aliens, afin qu'ils puissent repartir d'où ils viennent. Ainsi, par retournement de situation, un changement de nature en quelque sorte, devenu hybride à leur contact, il épouse leur cause.

Les débuts du film se base sur des images de communication interne de la MNU, *Wikus* s'adressant alors directement à la caméra lorsqu'il dénigre les aliens ou fait des plaisanteries douteuses (notamment concernant les œufs des « crevettes » passés au lance-flamme), plaçant le spectateur dans une gêne voir un dégoût prononcé, qui renforce l'écœurement face au traitement réservé aux Aliens. Le film espère ainsi motiver la réflexion du spectateur sur les questions de traitement des réfugiés de façon éthique et morale entre les divers peuples et nations humaines.

District 9 confère une leçon de tolérance et amène les spectateurs à questionner le traitement politique et sociétal des réfugiés lors de crises et conflits, mais conserve néanmoins un aspect visuel de divertissement de qualité, constituant une réussite dans l'exercice périlleux du film de genre à différents degrés de lecture.

District 9 dérange le spectateur par la réflexion sur l'humanité qu'il provoque. Le contexte filmique est très réaliste, contemporain : l'action se déroule dans notre cadre temporel actuel. Après son introduction filmée comme un documentaire, la suite du film est tournée caméra à l'épaule, mélangeant des séquences de cinéma classique, des témoignages et des images de caméras de surveillance. Le film nous propose une science-fiction finalement très réaliste qui invite à la réflexion : que ferions-nous à la place des personnages ? Les humains, aux comportements ignobles, sont tous plus détestables les uns que les autres, et *Wikus* est un anti-héros efficace. Le spectateur ressent rapidement une certaine empathie pour les « crevettes », comme face à des insectes maltraités sans raisons par des enfants.

PDF Pro Evaluation

[41] Photogramme ci-dessus : diverses interventions de figures politiques et de sociétaires du *MNU* à propos des aliens constituent le début du film, entrecoupées d'images du *District 9* vu du ciel et de l'intérieur.

Le film se sert d'un humour noir très dur pour soutenir son propos sur les traitements indignes infligés aux aliens sur fond de haine raciale, mettant en scène un manque de considération à l'égard des Aliens et montrant des images des expériences menées sur eux, avec une cruauté à la fois dérangeante et risible, à l'instar de la scène où les couveuses d'aliens (interdites) sont brûlées au lance-flamme, tandis que *Wikus*[42] nous explique hilare que les œufs sont semblables à du Popcorn car ils explosent avec la chaleur. Le fait que *Wikus* s'adresse directement à la caméra (aux spectateurs) lorsqu'il s'adonne à ce comportement déviant renforce notre sentiment de dégoût pour l'Homme, et nous éprouvons alors de la pitié envers les Aliens, dont nous découvrons petit à petit l'horreur du traitement subi.



Le traitement atroce infligé aux Aliens est orné de plaisanteries douteuses de Wikus

Les effets spéciaux, de qualité, renforcent le réalisme de District 9. Le casting est constitué d'acteurs non connus pour renforcer le réalisme, empêchant ainsi que l'on ne s'accroche à des figures emblématiques et connues. Nous remarquons, et ce dès la vision de la jaquette du film, l'absence d'univers et d'images léchés habituels de la science-fiction classique : images sublimes de l'espace, vaisseaux spatiaux au design sculpté et travaillé avec finesse, tenues spatiales esthétiques et acteurs glamours sont absents. Dans District 9, la soucoupe volante qui tombe en panne au-dessus de Johannesburg ressemble à une immense marmite volante et ses occupants sont découverts malades, dénutris et désorientés. C'est un constat : l'aspect visuel est différent de ce que nous attendons généralement des films de science-fiction. Les aliens ne correspondent pas aux standards épurés aux couleurs brillantes et immaculés. Cela vient renforcer leur rôle de vagabond, réfugiés de fortune sur Terre[43] : il s'agit bien de réfugiés, et non d'envahisseurs.



Le vaisseau des aliens de District 9 est loin d'avoir un design épuré

Le personnage principal est lui-même des plus ordinaires, *Wikus Van de Merwe* est un modeste employé, parvenu par la grâce de son beau-père, qui voit dans la prise en charge de l'expulsion des extra-terrestres de leur camp de fortune, une promotion inespérée. Les aliens ont un aspect repoussant pour les humains : ils vivent dans un *township* insalubre, adorent se gaver de caoutchouc et de pâtée pour chats. Pourtant, ils ne nous dégoutent pas : nous spectateurs, ces extra-terrestres au regard triste nous inspirent de la pitié.

PDF Pro Evaluation

[42] Photogramme ci-dessus : *Wikus*, lors de son explication décomplexée sur le meurtre de ces enfants par le feu et le fait que les œufs explosent comme du Pop-corn que l'on fait chauffer.

[43] Photogramme ci-dessus : le vaisseau spatial avec lequel les aliens sont arrivés tant bien que mal sur Terre. Il sert également de visuel pour la jaquette du support DVD. Son apparence renvoie précisément au style esthétique que revêt la technologie de ces extra-terrestres, loin des standards fastueux habituels.

La ségrégation raciale et le rejet de la différence sont au cœur du film. Il est aussi question d'aborder la raison de ces comportements. Avec un traitement différent, *Neil Blomkamp* utilise les aliens et la « distanciation cognitive » pour traiter de ce sujet. L'Alien, catalyseur de peurs, est le média idéal pour aborder la haine de la différence qui prend racine dans la peur de l'autre, de l'incompréhension de son mode de vie, de ses coutumes et de sa culture. Là où Avatar prenait le temps de nous plonger chez les *Na'vis* pour nous attacher au peuple de *Pandora*, ici c'est par le mauvais traitement que l'alien subit de l'Homme que cet attachement arrive. Il est également question des abus de rangs sociaux et de l'échelle sociale instaurant et creusant ses frontières entre populations pauvres de plus en plus indésirables et jugées intouchables par les classes plus aisées, d'une relation de dominant/dominé rappelant la relation que nous retrouvons au sein de la colonisation réelle connue dans notre Histoire. Les flux migratoires constituent une problématique très semblable à celle de la notion de colonisation, avec une domination implicite instaurée par des sociétés accueillantes en position de force face à des peuples en difficulté se retrouvant bien souvent exploitées, leurs faiblesses étant perçues comme une aubaine financière. Cette problématique pourrait être débattue comme l'héritière de la problématique coloniale au sens Historique que connait notre mémoire commune. Lorsque l'on débat des thématiques de son cinéma en général, et d'une suite laissée possible par la fin ouverte de District 9, *Neil Blomkamp* répond :

> « J'ai un point de départ que je trouve très cool. Le problème, c'est que j'ai enchaîné trois films très proches, stylistiquement et idéologiquement parlant. Même si Chappie n'est pas autant une réflexion socio-politique que District 9 et Elysium. Je n'y ai pas incorporé mon expérience en Afrique du Sud, quand j'étais enfant. Dans Elysium non plus ceci dit. Pas vraiment. Mais le film parlait quand même d'une élite oppressante et du peuple qui en souffre. Même si Chappie s'éloigne de ça, je ressens ces trois films comme une sorte de trilogie. Donc même si j'ai envie de faire District 10, il faut trouver le bon moment. Pour l'instant, je n'ai pas envie de retourner à Johannesburg pour filmer un nouveau long-métrage dans cette veine. »[46]

Le réalisateur exprime donc clairement une volonté d'aborder ce sujet, au travers de toute sa filmographie, dont les contextes diégétiques n'ont pourtant aucun lien.

PDF Pro Evaluation

[46] PREMIERE, *Neil Blomkamp : « J'ai envie de faire District 10, mais il faut trouver le bon moment »*[en ligne], consulté le 23/04/2015. Disponible à cette adresse : http://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Neill-Blomkamp-J-ai-envie-de-faire-District-10-mais-il-faut-trouver-le-bon-moment-4145298

La mutation[47] porte plus loin encore cet aspect du discours filmique. *Wikus* traite de prime abord les aliens avec un profond mépris. Quand on lui demande si on doit tuer ou non un jeune enfant alien, il répond d'un air décontracté qu'on ne peut pas le tuer sans raison, parce qu'il y a les caméras. Ce personnage est de prime abord le plus détestable des laquais de la *MNU*. Seulement, sa vision commence peu à peu à changer, lorsqu'après avoir maladroitement aspergé son visage d'une décoction dont les aliens ont le secret, il va commencer à lentement muter lui-même en « crevette ». *Neil Blomkamp* propose alors l'allégorie parfaite de la notion de « distanciation cognitive ». *Wikus* va voir son jugement et son point de vue des évènements totalement altérés en regardant la situation d'un œil nouveau, celui de l'autre, qu'il a toujours maltraité. Cette lente transformation, vécue comme le pire des cauchemars par le personnage[48], va pourtant le transformer pour le mieux. *Wikus* va ainsi progressivement éprouver de la compassion pour l'Alien avec qui il s'associe dans un but d'entraide mutuelle, et va petit à petit basculer dans le camp des « crevettes », se sacrifiant pour qu'il puisse s'enfuir à bord du vaisseau dans un élan de rédemption terminant de le racheter aux yeux du spectateur.



Wikus change progressivement sa façon de voir les choses



Wikus se dresse en bouclier humain dans son armure face aux tirs des humains sur les fuyards aliens

District 9 met donc en avant la « distanciation cognitive » et le « sense of wonder » en utilisant l'allégorie qui trouve sa représentation dans le personnage principal dont, au fil de l'intrigue, la vision des choses va littéralement muter. Véritable catalyseur de tous les messages de la filmographie de *Neil Blomkamp*, ce personnage mue dans ses perceptions et opinions comme il mue à l'image, se transformant également dans le cœur du public, de monstre à martyr en pleine rédemption. A travers le personnage de *Wikus, Neil Blomkamp* aborde à la fois les thématiques de domination entre les peuples, des rapports de force exercés sans vergogne par les membres de la société dominante, et pousse le développement en comparant les procédés de colonisation avec les évènements découlant des flux migratoires des populations se dirigeant vers l'espoir vers une vie meilleure. Car nous parlons bien ici de réfugiés, certes des aliens, mais des aliens perdus et forcés d'atterrir sur Terre. Ce ne sont donc pas des colons, mais bien des réfugiés en quête d'une aide d'une protection qu'ils ne trouveront malheureusement pas. En réponse, ils trouveront soumission, serviront de cobayes, puis seront rejetés. Leur technologie, seule monnaie d'échange et donc

PDF Pro Evaluation

[47] Photogramme ci-dessus : *Wikus* en pleine mutation lors de la scène finale du film, avant l'épilogue où nous le retrouvons totalement transformé.

[48] Comment ne pas penser à La Mouche de *David Cronenberg* tandis que l'on observe *Wikus* perdre ses ongles, puis sa main, puis son œil dans une descente aux enfers par paliers, entre panique et effroi.

tristement seul intérêt aux yeux des Hommes demeurera inaccessible aux humains. Le film parle donc on ne peut plus de problèmes humains contemporains derrière cette mise en scène inséctoïde. Allégorie de la « distanciation cognitive », *Wikus* se positionne également en parfaite illustration de l'adage connu de la science-fiction selon lequel lorsqu'il est question d'extra-terrestres, il est avant tout question des Hommes.

3. Invasion Los Angeles, Starship Troopers et Men in Black : castes et contrôle.

Si l'on devait trouver un point commun, outre d'appartenir au même genre cinématographique, aux films Starship Troopers[49], Men in Black[50] et Invasion Los Angeles : They Live[51], il s'agirait du traitement qu'ils proposent de la société des hommes et de son organisation gouvernementale. En effet, ces films comportent tous la particularité d'utiliser le cadre et les possibilités narratives offertes par la science-fiction et les populations extra-terrestres pour analyser et critiquer non pas seulement l'Homme, mais également les sociétés contemporaines (occidentales principalement). Qu'il soit exercé par les Hommes ou par les Aliens, le contrôle de ces sociétés diégétiques et les avantages et privilèges qui en sont issus sont le principal thème de la critique des réalisateurs derrière ces métaphores d'invasions et de sociétés secrètes. Afin de cerner les enjeux de l'utilisation de la « distanciation cognitive » dans ces films, nous allons donc analyser leur intervention dans les trois exemples précédemment cités, en commencent par la saga Men in Black de *Barry Sonnenfeld* avec *Will Smith* et *Tommy Lee Jones*.



L'organisation gouvernementale du M.I.B prend sa mission très au sérieux

Dans l'univers diégétique des films de la saga Men in Black, l'intrigue se développe autour d'une société secrète de régulation des flux migratoires aliens sur Terre (MIB) et de sa gestion de la cohabitation entre les humains et les autres espèces extra-terrestres dissimulées parmi les foules de populations humaines. Pour protéger l'humanité du choc que serait la révélation des échanges réguliers et communs avec de nombreuses espèces aliens, le MIB a pour mission de maintenir la population hors du grand secret. Ainsi, les « men in black » doivent veiller à ce qu'aucun Homme n'assiste à des évènements ou ne rencontre d'aliens.



Le fameux "flashouilleur" comme l'appelle l'agent J (Will Smith), qui permet d'effacer la mémoire des témoins oculaires

[49] Verhoeven Paul, *Starship Troopers*, Etats-Unis, couleurs, 1998, 02h09min.
[50] Référence est ici faite aux trois opus de la saga démarré en 1997 par Barry Sonnenfeld. Voir Filmographie.
[51] Carpenter John, *Invasion Los Angeles : They Live*, Etats-Unis, couleurs, 1988, 01h34min.

PDF Pro Evaluation

Si malgré leur vigilance une telle situation venait à se produire, les hommes en noir disposent d'un appareil de technologie xenos permettant d'effacer la mémoire récente de toute personne qui le regarde. Si le film utilise ces préceptes et cette situation (intrigue) pour nourrir le noyau plus classique de la narration qui prend la forme d'une simple enquête, le rôle de cette société secrète et son pouvoir exécutif et législatif semblent sans limite. Bien que la situation géopolitique mondiale du MIB en termes d'autorité ne soit jamais précisée dans les films, on constate que l'agence n'est effrayée ni par la destruction de biens publics, ni par des courses poursuites et autres fusillades en pleines rues. Les agents semblent disposer d'une autorité supérieure aux forces de l'ordre et, dans une certaine mesure, à l'armée qui leur propose même des candidats cadets parmi leurs officiers les plus prometteurs. La relation avec la sphère politique reste particulièrement opaque, afin certainement d'écarter des interprétations trop orientées vers les éventuelles prises de positions de l'œuvre vis-à-vis de la scène politique américaine réelle contemporaine du film. Néanmoins, le MIB ne semble jamais être confronté à des difficultés d'obtention d'autorisations, d'accréditations ou de permissions quelconques : ce qu'homme en noir veut, homme en noir semble pouvoir faire. Si cette société s'est fixée comme mission principale la défense de la Terre et la régulation des entrées et sorties d'aliens sur la planète, des intentions qui semblent louables et nécessaires dans un tel cadre, leurs apparents pleins pouvoirs sont troublants et inquiétants. Les films ne s'attardent que très peu sur cet aspect de leur univers, ce qui peut s'expliquer par le ton comique de la saga. Cependant, les quelques séquences évoquant la solitude éprouvée par les agents, isolés du reste du monde, semblent y faire une référence lointaine. Les agents du MIB disposent d'un droit de regard vis-à-vis de la mémoire individuelle et ont toute autorité sur le choix de révéler ou non l'existence des extra-terrestres et leurs liens déjà fortement développés avec la Terre. Ils peuvent prendre la décision de détruire n'importe quel lieu, de monter des barrages et des zones de quarantaine ou encore de manipuler les foules « pour leur bien » (nous pensons par exemple à la séquence de Men In Black III qui intervient après la rixe dans le quartier asiatique de New York et à l'intervention auprès de la foule attroupée). Ces méthodes, directement inspirées de techniques militaro-politico-dictatoriales, occurrent au sein d'une société américaine en tout point similaire à la réalité en dehors des aliens qui parcourent les rues sous des perruques, masques et postiches. Men In Black souligne le fait que, si de telles rencontres du troisième type avaient bien lieu, nous n'en saurions potentiellement rien. Pire, la société serait capable d'imaginer une telle installation souterraine afin de contrôler l'information et les contacts avec les foules. Quel serait alors le prix du secret ? Bien sûr, il ne s'agit pas là du postulat de départ du film, mais simplement d'une réflexion qui découle de l'univers diégétique que le récit a construit autour de lui pour y jouer sa pièce. Néanmoins, ce scénario semble heureusement plutôt sombre, et



Fusillades et courses poursuite sont sans conséquences pour les agents du M.I.B

PDF Pro Evaluation

la réalité semble réclamer plus de transparence. Pour appuyer cette affirmation, nous pouvons nous baser sur des réponses formulées par tous les représentants des grandes organisations gouvernementales américaines et européennes, quant à la question du premier contact avec les extra-terrestres et la réponse de la Terre, récoltés dans le documentaire intitulé The Visit[52] de *Michael Madsen* sorti en 2015, mais s'agit-il réellement de réponses franches ou de communication rassurante écrite à l'avance ? Cela nous interroge sur la capacité de l'Homme en tant que civilisation globale à répondre à une telle rencontre. Serions-nous à la hauteur d'un tel évènement ? Serions-nous apeurés, agressifs ? Cette idée de dissimuler la vérité à la grande majorité des Hommes est aussi effrayante que l'idée même que l'Homme ne soit pas apte à supporter l'apparition d'étrangers d'un nouveau genre, et qu'il ne puisse le vivre autrement que comme une menace et un rapport de force. Cette vision n'est-elle pas elle-même induite par le caractère belliqueux de l'espèce humaine et sa volonté de domination ? Ces réflexions soulèvent donc de nombreuses questions, la plus importante étant, serions-nous apte à nous prononcer d'une seule voix, serions-nous capable d'être unis dans un tel moment ?



En image, l'un des entretiens proposé par The VIsit, ici auprès d'une représentante de l'ONU.

Ce type de films (polars politiques) et d'utilisation de la « distanciation cognitive » au sein de la science-fiction les placent au sein d'une sous-catégorie, entre science-fiction et films de complots (autre genre, popularisé pour sa part durant la guerre froide). Le gouvernement et ses instruments dépassent notre surveillance, leurs ramifications et leurs secrets, opaques, échappent à notre regard, semant le terreau propice à l'incubation de toutes les paranoïas dont la narration est friande. La rencontre du troisième type, si elle n'est pas toujours présentée comme dangereuse, se teinte toujours d'une once de paranoïa. Un film comme District 9 expose des Hommes qui jugent les « crevettes » dangereuses comme si elles voulaient forcément détruire l'Homme puisqu'elles sont différentes. La paranoïa découlant de la peur, la peur de l'Alien n'induit-elle pas forcément la présence d'une paranoïa en lien étroit avec la différence ? En ce cas, Men in Black n'en est-il pas une autre illustration ? Les productions autours des Aliens, également nommés les envahisseurs dans la culture populaire, font toujours montre d'une paranoïa à leur égard, que ce soit à cause d'un parallèle avec l'espion russe durant la guerre froide, ou de nouveaux ennemis invisibles non étatiques dans les années contemporaines. Ainsi, même E.T l'extra-terrestre[53] présente la paranoïa de l'Homme avec les séquences qui suivent la découverte par le grand public du petit extra-terrestre. Cette relation entre Alien, peur et paranoïa n'est donc pas cloisonnés à des œuvres orientées sur des possibles conflits entre les espèces à l'instar de classiques tel que la série des années 1960 Les Envahisseurs[54] avec David Vincent et son combat contre l'invasion

PDF Pro Evaluation

[52] Madsen Michael, *The Visit*, documentaire, Danemark, Autriche, Irlande, France, Norvège, Suède, Pays-Bas, 2015, couleurs, 01h23min.
[53] Spielberg Steven, *E.T L'Extra-Terrestre*, Etats-Unis, 1982, couleurs, 02h00min.
[54] Cohen Larry, *Les Envahisseurs*, série, Etats-Unis, 1967, couleurs, 2 saisons, 17 puis 26 épisodes, production achevée.

d'aliens camouflés parmi les Hommes. Battlestar Galactica[55], que nous analyserons plus tard, induit aussi une notion de paranoïa à l'égard des Cylons, qui ont pris place parmi les Hommes au moyen de douze agents qui prennent l'apparence humaine. Le point commun de cette corrélation entre les facteurs Alien, peur et paranoïa semble clairement être la dissimulation, par le camouflage ou par le secret. N'est-ce pas finalement ce qui nous effraie le plus : rester dans l'ignorance et être manipulés ?

Invasion Los Angeles : They Live[56] de *John Carpenter* est un exemple parfait des hybrides nés des films de science-fiction peuplés d'extra-terrestres et du cinéma de complot. Nous aurions pu également citer Invasion of the Body Snatchers[57], adapté plusieurs fois au cinéma et sur lequel nous reviendrons lors du développement de notre étude. Dans l'intrigue que noue Invasion Los Angeles : They Live, des aliens au faciès osseux se confondent parmi les Hommes, prenant leur apparence, et prennent place insidieusement dans le gouvernement américain. Ayant ainsi accès aux postes d'importance majeure, les aliens asservissent l'humanité, la plongeant dans une certaine léthargie à l'aide des ondes des médias de masse que sont la TV et la radio. Des messages subliminaux sont aussi dissimulés dans la presse, les affiches publicitaires et les bannières télévisées. Cette stratégie permet aux aliens d'accéder au pouvoir sur Terre sans mener de bataille et surtout de profiter de la force de travail des humains. Cependant, tous les hommes ne sont pas dupes. Alors que certains d'entre eux ont rejoint les aliens de leur plein gré et collaborent afin de maintenir la mainmise alien sur la Terre dans un intérêt financier, d'autres ont découvert l'immense complot et tentent de former un semblant de groupe résistant. Cependant, leur manque de moyen et la surveillance lourde des aliens les empêchent de se développer efficacement sans attirer l'attention des extra-terrestres. La résistance s'organise autour de la distribution de lunettes de soleil a priori banales mais qui ont reçu un traitement chimique qui leur permet de révéler le véritable aspect des aliens et de déchiffrer les messages subliminaux dissimulés derrière les publicités et autres magazines de presse. Le spectateur alterne alors les points de vue, entre des passages en vue subjective du héros, en noir et blanc lorsqu'il porte les lunettes ou en couleurs lorsqu'il n'utilise pas son accessoire révélateur, avant de reprendre des points de vu neutres une fois la comparaison terminée. Le film, par le biais de cette mainmise alien insidieuse sur



Exemples multiples de ce que révèlent les lunettes de soleil spéciales

PDF Pro Evaluation

[55] Ronald D. Moore, *Battlestar Galactica*, série, couleurs, production achevée, Etats-Unis, 4 saisons (plus une pré-saison 1 de deux épisodes d'une heure et demie environ).
[56] Carpenter John, *Invasion Los Angeles : They Live*, Etats-Unis, couleurs, 1988, 01h34min.
[57] Des trois adaptations existantes à ce jour, c'est celle de *Philip Kaufman* en 1978 qui retiendra notre attention dans le développement de notre étude. Voici sa référence filmographique : Kaufman Philip, *Invasion of the Body Snatchers*, Etats-Unis, couleurs, 1978, 01h55min.

la Terre, critique l'emprise trop forte du pouvoir en place sur les populations. S'il est assez facile de comprendre que le film critique la société américaine qui l'a vu naitre, c'est l'analyse des moyens que le film donne aux Aliens afin de fomenter leur complot qui est intéressante. Les aliens, afin de parvenir à leurs fins, accèdent peu à peu à des postes clés, accédant notamment aux gouvernements, mais pas seulement. Ils prennent position à la tête d'entreprises influentes, parmi les cadres, favorisant ainsi la promotion des comploteurs. Les entreprises contrôlent les forces de l'ordre et l'armée, qui arrêtent alors les résistants et fait feu sans sourciller sur les civils rebelles. Envahisseurs et conspirateurs sont tous membres d'une organisation souterraine, regroupant aliens et hommes collaborateurs, fomentant ensemble l'ascension à un plein pouvoir définitif des extra-terrestres et de leurs alliés. La seconde force des aliens est l'hypnotisme léthargique des masses par le recours au pouvoir des médias : les Hommes sont comme anesthésiés par la télévision et ses émissions, la radio, les magazines de presse et d'information, même les encarts publicitaires dissimulent des messages simples mais autoritaires tels que « marriez-vous, reproduisez-vous, partez en vacances puis travaillez. Dormez. Dormez. ». Il s'agit d'un point de vue politique fortement orientée à gauche, qui remémore celui des intellectuels Marxistes et communistes de l'école de Francfort: les médias de masse seraient des outils de manipulation, un point de vue depuis décrié et inconforté avec lequel il convient de prendre du recul. Invasion Los Angeles : They Live dénonce un pouvoir politique trop fortement ancré dans le consumérisme et détenant une trop grande force de contrôle des médias et d'une trop grande dévotion des forces de l'ordre, et constitue la critique d'un état totalitaire qu'il rapproche du gouvernement américain et ses possibles dérives. Sous ses airs de démocratie, le monde de la diégèse bascule bel et bien vers un régime autoritaire dirigé par les aliens aidés de leurs collaborateurs humains. La catastrophe d'une ascension complète sera évitée de justesse par le sacrifice du héros permettant la révélation de la supercherie, en rompant l'illusion apportée par les médias, les Hommes retrouvent la vue, leur conscience et libre arbitre. L'alien personnifie alors le traitre, il est l'allégorie d'un gouvernement avide de pouvoir qui par sa trahison se détache de la société et lui devient étrangère, isolé.



Un alien assiste à la télévision à la mise à bas de leur système de camouflage

PDF Pro Evaluation



Le film va jusqu'à moquer l'utilisation d'enfants dans la propagande militaire

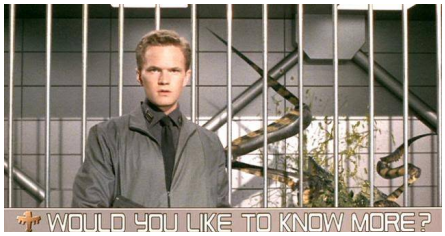
Dans Starship Troopers[58] de *Paul Verhoeven*, la dictature s'assume pleinement, et l'on apprend aux élèves que la démocratie a échoué et que le gouvernement militariste a permis de redresser la société. Ce régime totalitaire fait la distinction entre « le civil » et « le citoyen » : le service militaire actif d'une durée de



Le film caricature les vidéos de propagande d'enrôlement militaire

[58] Verhoeven Paul, *Starship Troopers*, Etats-Unis, couleurs, 1998, 02h09min.

deux ans est obligatoire à qui voudra participer à la vie politique de la société et ainsi accéder à la citoyenneté. Une femme qui désire avoir des enfants verra les procédures d'acceptation de sa maternité accélérées après l'accomplissement de son service militaire. Par ailleurs, une personne ayant des ambitions de carrière politique devra obligatoirement accomplir son service. Les cadets ayant obtenu les meilleurs résultats à la sortie de l'université auront le privilège d'entrer au service aéronaval tandis que les moins bons élèves se verront affecter à l'infanterie. Les risques ne sont évidemment pas les mêmes et l'infanterie mobile est considérée comme de la chair à canon. Enfin, certains êtres humains semblent développer des dons télépathiques qui leur ouvriront les portes des plus hautes responsabilités scientifiques de la recherche militaire. Ils sont alors hauts gradés et revêtent des uniformes non sans rappeler ceux de l'Allemagne Nazi. Leur objectif est de trouver les forces et faiblesses de leurs adversaires par le biais d'analyses et d'expérimentations réalisées sur les spécimens capturés au combat. Cette obligation de service permet au gouvernement d'écarter les objecteurs de conscience et de mieux contrôler et forger les opinions des conscrits afin d'asseoir leur pouvoir. Starship Troopers[59] reprend volontairement les codes des sitcoms pour adolescent, dans la mise en scène et la personnalité de ses personnages principaux pour dessiner une société déviante que le film critiquera : on se moque de la simplicité d'esprit et de l'insouciance des jeunes qu'elle formate et qui vont au-devant d'une mort douloureuse la fleur au fusil et on rit des récits patriotiques et des images de propagande que les autorités diffusent en masse. Starship Troopers démontre que la clé d'une telle assise d'un pouvoir de type totalitariste repose sur le contrôle de l'opinion de la jeunesse et la mise en place d'une idéalisation de la sphère martiale au moyen de propagandes visuelles et sonores.



L'uniforme des officiers scientifiques n'est pas sans rappeler ceux de la S.S nazi


Les jeunes bacheliers prêtent leur serment d'enrôlement

L'alien incarne ici une autre de nos peurs en termes de civilisation. Cette espèce, dotée d'un esprit de ruche (comme nous l'étudierons plus en détails dans une autre partie de notre étude) est capable d'une unité absolue et d'un esprit d'abnégation pour le bien commun dont l'Homme ne dispose hélas pas. Ainsi, bien que très différent des aliens rencontrés dans Men in Black ou bien Invasion Los Angeles : They Live, l'Arachnide de Starship Troopers incarne lui aussi les craintes de l'Homme vis-à-vis des gouvernements et des faiblesses de sa civilisation, ainsi que de son espèce. Pour ce faire, l'Homme imagine des créatures qui ont les capacités d'incarner la perfection là où l'Homme situe ses plus gros défauts, le mettant ainsi en danger. L'Homme joue ainsi à se faire peur, pour mieux questionner ses faiblesses.

PDF Pro Evaluation

[59] Ibid.

B. L'Homme et l'Alien, quelle relation est entretenue avec l'étranger ?

1. Colonies, apartheid, ségrégation : une transposition nécessaire pour s'interroger à leurs sujets ?

Pour *James Cameron*, Avatar est avant tout un voyage aventureux de la découverte de soi dans un contexte de biodiversité luxuriante teinté d'impérialisme. Il déclare à ce sujet lors d'une conférence à propos du film que la notion d'impérialisme est à interpréter « dans le sens où l'histoire humaine a toujours fonctionné, c'est-à-dire que le peuple avec le plus de puissance militaire ou technologique a tendance à supplanter ou détruire les peuples qui sont plus faibles, généralement pour leurs ressources »[60] quand on lui demande de préciser sa pensée quant à la notion d'impérialisme. Le réalisateur ne mentionne pas ici directement d'acteurs géopolitiques de la scène mondiale, mais nous supposons qu'il cible des cas bien précis de notre Histoire. *James Cameron* rapproche Avatar de problématiques actuelles (déforestation, rapports aux indigènes, à la nature, ingérence), expliquant que l'augmentation de la population combinée avec la raréfaction des ressources, comme par exemple le pétrole, fera « que nous nous battrons de plus en plus pour de moins en moins. »[61]. La vision du colonialisme présentée dans Avatar est donc étroitement liée à celle de l'impérialisme vue par *James Cameron*.

En dépit d'un nombre non négligeable de scènes de combat intenses, Avatar se veut être un film sur la paix, qui peut être atteinte selon *James Cameron* :

> « Grâce à une puissance de feu supérieure mais d'un autre côté je déteste l'abus de pouvoir et l'impérialisme rampant déguisé en patriotisme. Il y a certains sujets que vous ne pouvez pas soulever sans être qualifié d'antipatriotisme mais je pense que c'est très patriotique de remettre en question un système qui a besoin de limites, sinon il devient Rome »[62].

Lors de l'édition 2009 du festival Comic Con à San Diego (CA, États-Unis), le réalisateur a déclaré au public lors d'une conférence sa volonté de réaliser un film « qui intègre une dose d'action, une dose d'aventure »[63]. Il revient sur sa volonté de lui donner un sens moral : « qu'on y prenne du plaisir, mais qu'en même temps cela fasse réfléchir le public sur notre manière d'interagir avec la nature et avec nos semblables. »[64]. Il ajoute alors que « les *Na'vi* représentent en quelque sorte notre « Moi » supérieur, ou nos propres aspirations, ce que nous aimerions penser que nous sommes. »[65]. Le réalisateur mentionne que même s'il y a de bons humains dans le film, les humains « représentent ce que nous pouvons être avec ces parts de nous-mêmes qui détruisent notre monde et peuvent même condamner notre futur.

[60] *James Cameron* lors d'une conférence autour de la sortie de son film Avatar.
[61] Ibid.
[62] Ibid.
[63] James Cameron à la Comic Con 2009, lors d'une conférence à propos du film et de ses enjeux.
[64] Ibid.
[65] Ibid.

PDF Pro Evaluation

» *Jack Sully* est un homme en quête de rédemption et son personnage évoque chez les spectateurs la notion d'adaptation, puisqu'il tente de s'adapter pour ne plus nuire à son environnement.

James Cameron a reconnu qu'Avatar critique implicitement la Guerre d'Irak et l'action entreprise par les États-Unis ainsi que la nature impersonnelle de la guerre en général, avec ses objectifs finaux dépassant bien souvent ses acteurs. En référence à l'utilisation du terme de « choc et effroi »[66] dans le film, qui renvoie à une tactique militaire américaine, le réalisateur s'exprime : « Nous savons ce que c'est que de lancer des missiles. Nous ne savons pas à quoi cela ressemble d'en recevoir sur notre sol à domicile, pas en Amérique. »[67] Dans une interview donnée lors de la Comic Con 2009, *James Cameron* déclarera cependant que « le film n'est absolument pas anti-américains »[68] avant de préciser, que « cela peut être une histoire de lutte contre un pouvoir cruel aussi classique que Star Wars […]. Vous pouvez l'interpréter de beaucoup, beaucoup, de manières différentes. Les méchants peuvent être l'Amérique dans ce film, ou les bons. Cela dépend de votre perspective. »[69] Une réponse qui semble édulcorée afin de ne pas trop heurter le public américain. Il est vrai cependant que le mauvais camp garde des frontières floues dans Avatar et peut renvoyer à bien des situations historiques. Le but n'est certainement pas de diaboliser les États-Unis mais bien de confronter le public largement occidental des pays du Nord à un point de vue autre que celui des sociétés dominantes auquel le public est habitué. L'objectif de ce changement de point de vue est la critique des procédés et des motivations du processus de colonisation et d'appropriation de territoires et des ressources par la force. Pour se faire, *James Cameron* nous place dans le rôle de ceux qui reçoivent à domicile en nous attachant aux *Na'vis*. Dans l'Histoire, nombreuses sont les occurrences d'invasion territoriale dans le but de s'approprier les biens et ressources d'autrui, nous pourrions même dire qu'aucun peuple n'est innocent de ce type de pratiques tant elles sont ancrées dans notre mémoire collective.



La flotte s'apprête à déchainer l'enfer sur l'arbre monde des Na'vis

Avatar renvoie également aux exactions commises au cours de ces dernières décennies à l'encontre des peuples indigènes des régions lointaines qui subissent :

> « La discrimination d'un monde qui pense qu'ils sont primitifs et attardés parce qu'ils n'aspirent pas au mode de vie des pays industrialisés et choisissent souvent, comme ils le font depuis des millénaires, de ne dépendre que de leur environnement naturel pour survivre »[70]

[66] Photogramme ci-dessus : les aéronefs de combats s'apprêtent à réduire en cendre l'habitat de la tribu de Jack, la diplomatie étant trop lente à leur gout. Cette manœuvre a pour but de les effrayer et de les faire abandonner les luttes, dépassées.
[67] Ibid.
[68] James Cameron à la Comic Con 2009, lors d'une conférence à propos du film et de ses enjeux.
[69] Ibid.
[70] Ibid.

PDF Pro Evaluation

Selon James Cameron. L'ONG Survival International a recueilli les témoignages de représentants de ces peuples vivant dans des régions recluses qui ont visionné le film. Le parallélisme dans leur discours est plus que troublant entre situation diégétique et réalité. Ainsi le représentant du peuple Penan du Sarawak originaire de Bornéo déclare à propos d'Avatar :

> « Les *Na'vis* d'Avatar se lamentent parce que leur forêt est détruite. Il en est de même pour nous, les Punans. Les compagnies d'exploitation forestière abattent nos grands arbres, polluent nos rivières et font disparaître notre gibier »[71].

Les réactions sont similaires chez les Bushmen originaires d'Afrique australe dont le représentant indique que « la terre et les Bushmen sont indissociables ». Cette citation témoigne de la proximité entre les peuples et leurs terres, proximité semblable à celle qu'entretiennent les *Na'vis* avec Pandora. Il en va de même pour les Yanomamis originaires de la forêt amazonienne. Les Maoris ont inspiré à *James Cameron* le dialecte des *Na'vis*. Pour le réalisateur, une des idées principales du film est qu'il « nous interroge sur le fait que tout est lié, les êtres humains les uns aux autres et chacun de nous à la Terre »[72]. Nous retrouvons la proximité avec la terre qu'ont les peuples pris en exemple pour créer les *Na'vis*.

En poursuivant notre tour du monde des protestations inspirées par le film avatar, en février 2010, des militants pro-palestiniens protestant contre la barrière de séparation israélienne passant dans le village de Bil'in s'étaient déguisés en *Na'vis* pour permettre à leur message de se diffuser plus largement dans la sphère publique. Se mettre en scène en tant que *Na'vi* devient un moyen de dénoncer et de médiatiser des persécutions dans le monde entier. Pour *Henry Jenkins*, professeur de communication, de journalisme et d'art cinématographique à l'Université de Californie du Sud, également auteur de nombreux livres sur la science-fiction et les *fans studies*, l'utilisation de ce qu'il nomme « activisme Avatar » (« Avatar Activism ») par les palestiniens et divers groupes dans le monde montre comment le film Avatar est utilisé par certaines communautés pour se défendre médiatiquement contre la personnification dans le monde réel du complexe militaro-industriel maléfique d'Avatar incarnée dans le monde réel par, dans les cas évoqués précédemment, l'armée israélienne, le gouvernement chinois ou encore les compagnies forestières d'Amazonie.[73] Selon *Henry Jenkins*[74], les critiques dans les rangs conservateurs américains qui avaient peur que le film propage une idéologie antiaméricaniste dans le



Les Na'vis ou Avatars deviennent des symboles de protestation

PDF Pro Evaluation

[71] SURVIVAL. *Pour les peuples indigènes « Avatar n'est pas une fiction »* [en ligne], 27 Janvier 2010. Consulté le 14/02/2015, Disponible à l'adresse : http://www.survivalfrance.org/actu/5479

[72] James Cameron à la Comic Con 2009, lors d'une conférence à propos du film et de ses enjeux.

[73] HENRY JENKINS, *Avatar Activism and Beyond* [en ligne], 22 septembre 2010 (également publié dans *Le Monde Diplomatique*), consulté le 12/03/2015, Disponible à l'adresse: http://henryjenkins.org/2010/09/avatar_activism_and_beyond.html

[74] Ibid.

monde, étant donné son message politique fort, ou ceux à tendance politique de gauche qui craignaient qu'Avatar ne soit trop centré sur l'homme blanc, se sont trompés : les manifestants de tous bords et de toutes régions du monde se servent de la peau bleue des *Na'vis* pour lutter contre ce qui leur semble injuste et diffuser leur message via la « distanciation cognitive » à l'œuvre dans le film, qui frappe immédiatement de son parallèle le public assistant à l'impact médiatique de ces protestations. Nous sommes au cœur d'une critique des relations de dominants/dominés inscrites dans le processus colonial, illustrées ici au travers des évènements précédemment cités.

Il y a donc en plus de la « distanciation cognitive » faite par le réalisateur une réappropriation de l'œuvre par le public, dans une dynamique de « culture participative[75] » à des fins politiques.

Nous pouvons penser que cette réappropriation par le public non seulement de l'œuvre (par le déguisement en *Na'vi*) mais surtout de son message fait que le procédé de « distanciation cognitive » dans Avatar est une vraie réussite : l'utilisation d'Avatar et de son message par le public témoigne d'une bonne transmission de celui-ci, puisque cela signifie que le film a provoqué une réflexion solide et pérenne chez son spectateur. Ici encore, l'alien (bleu) parle plus que jamais de l'Homme.

En étudiant la réception d'Avatar par les critiques, nous constatons que les thèmes sociaux et politiques d'Avatar ont également attiré l'attention. *Armond White* du *New York Press*[76] écrit que *James Cameron* utilise des personnages américains vicieux pour présenter sous un faux jour les facettes du militarisme, du capitalisme et de l'impérialisme. *Evo Morales*, le premier président d'origine amérindienne de la Bolivie, loue le film pour sa « profonde démonstration de résistance au capitalisme et de lutte pour la protection de la nature »[77]. *Russell D. Moore* du *The Christian Post* soutient que le film emploie des méthodes propagandistes anti-américaines et déclare à ce sujet :

"If you can get a theater full of people in Kentucky to stand and applaud the defeat of their country in war, then you've got some amazing special effects." Soit en français : « Si vous pouvez remplir une salle de cinéma dans le Kentucky et la faire se lever et applaudir la défaite de leur pays en guerre, c'est que vous avez des effets spéciaux extraordinaires. »[78]

Adam Cohen du *New York Times* est plus catégorique, décrivant le message anti-impérialiste du film comme « une version du XXIIe siècle de la lutte des colons américains contre les Britanniques, de l'Inde contre le Raj britannique, ou de l'Amérique latine contre la

PDF Pro Evaluation

[75] JENKINS Henry, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century,* Foundation Reports on Digital Media and Learning, texte intégralement au format PDF, 146 pages, disponible à cette adresse : https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf

[76] VULTURE, *Good News for Avatar* : Armond White Hated It [en ligne], 16 décembre 2009, consulté le 12/03/2015, Disponible à l'adresse : http://www.vulture.com/2009/12/good_news_for_avatar_armond_wh.html

[77] THE WORLD POST, Evo Morales Praises « Avatar » [en ligne], 18/03/2010, consulté le 13/03/2015, Disponible à l'adresse : http://www.huffingtonpost.com/2010/01/12/evo-morales-praises-avata_n_420663.html

[78] THE CHRISTIAN POST, *Avatar : Rambo in reverse* [en ligne], 21 décembre 2009, consulté le 13/03/2015, Disponible à l'adresse : http://www.christianpost.com/news/avatar-rambo-in-reverse-42362/

United Fruit Company. »[79]

C'est un succès pour *James Cameron*, qui va au-delà de ses objectifs en voyant Avatar devenir un symbole de lutte contre l'impérialisme à travers le monde. Avatar confirme l'efficacité de la « distanciation cognitive », concept développé par *Darko Suvin*[80].
Avatar critique un colonialisme encore récent, abordant aussi bien ses enjeux moraux que ses procédés. C'est peut-être là que réside une des forces et l'un des principaux facteurs d'efficacité d'Avatar : présenter l'impérialisme au regard du public au travers du prisme des méthodes de colonisation classiques en situant le public du côté des victimes, il suscite ainsi des réactions bien plus vives grâce à un impact beaucoup plus direct. Le Na'vi, alien, est l'étranger, et sa relation avec les colons réexpose la relation des sociétés en position de force face aux plus faibles.

Neil Blomkamp, dans District 9, utilise les aliens pour aborder la question de la discrimination et du racisme sur Terre : nous sommes au plus proche du principe même de la « distanciation cognitive », l'alien n'étant qu'un homme exotique à vocation réfléchissante tel un miroir. Les ghettos aliens sont à mettre en parallèle avec les ghettos noirs instaurés en Afrique du Sud à la fin du XIXème siècle jusqu'à la fin de l'apartheid.

Semblable au court-métrage Alive in Joburg[81], réalisé par *Neil Blomkamp* au début de sa carrière et dont il s'est inspiré[82], le récit de District 9 se déroule lors de l'apartheid mis en place en Afrique du Sud (son pays natal). Le titre du film est calqué sur le nom d'une zone résidentielle d'un quartier difficile du Cap qui fut déclarée zone réservée aux blancs par le gouvernement en 1966 : le District Six.[83] 60 000 de ses habitants furent expulsés de force[84] et relogés à Cape Flats, 25 kilomètres plus loin. District 9 fait référence aux expulsions de la population noire, mais également aux expulsions de « coloured » (métisse) et de travailleurs indiens, vers les nouveaux ghettos de banlieue dans l'Afrique du Sud



Un Alien se voit expulsé de sa propriété sans plus de ménagement par le service d'ordre de la MNU et ce sans aucune raison

PDF Pro Evaluation

[79] THE NEW YORK TIMES, Next-Generation 3-D Medium of « Avatar » Underscores Its Message [en ligne], 25 décembre 2009, consulté le 13/03/2015, Disponible à l'adresse : http://www.nytimes.com/2009/12/26/opinion/26sat4.html?ref=topics&_r=1&
[80] SUVIN Darko, *Pour une poétique de la science-fiction*, Editions les presses de l'université de Québec, 1977, 227 pages.
[81] Blomkamp Neil, *Alive in Joburg*, Canada, couleurs, 2006, 06min. Fiche IMDb (Internet Movie Database disponible à cette adresse : http://www.imdb.com/title/tt0813999/
[82] Selon CBSNEWS, Fort Best Picture : « District 9 » [en ligne], consulté le 08/04/2015, article disponible à cette adresse : http://www.cbsnews.com/pictures/for-best-picture-district-9/10/
[83] Selon DISTRICT SIX MUSEUM, description historique, Disponible à l'adresse : http://www.districtsix.co.za/
[84] Photogramme ci-dessus : à l'instar de l'Histoire, les extra-terrestres sont eux aussi délogés de force sans considérations.

contemporaine post apartheid et à la résistance de leurs habitants face à ces injustices raciales. Le traitement ouvertement dégradant de la *MNU* à l'égard des aliens, fait écho à l'Histoire.

Dès les premiers plans, District 9 donne le ton avec des propos très crus : « On veut bien accueillir les gens, mais des étrangers, ça va cinq minutes ! Maintenant, il faut qu'ils rentrent chez eux ! » La scène se passe à Johannesburg, et la femme à l'origine de ces propos fait partie de la population noire, elle-même rejetée par la population blanche, créant une mise en abîme des haines raciales humaines qui ont eu lieu en Afrique du Sud. Cela génère un renversement copernicien : toute l'humanité (blanche et noire) s'oppose avec violence et haine aux nouveaux *untermenschen*[85].

Les thèmes du racisme et de la xénophobie sont incarnés par les mesures prises à l'encontre du peuple extraterrestre, entre exclusion, ségrégation et isolement. L'utilisation dès le début du film du terme péjoratif « *crevette* » pour désigner les extraterrestres participe à cette mise à l'écart. Ce terme fait référence à la « crevette de Parktown », une variété de « criquet royal » sud-africain considéré comme un fléau dans le pays. Il s'agit d'un détail important du film, qui peut malheureusement échapper au public qui n'est pas originaire de cette région du monde. Outre le caractère nuisible de ce criquet, les invertébrés ont souvent été la source d'inspiration des concepts visuels d'aliens et de monstres, de surcroit invertébrés des fonds marins, source d'inconnu la plus évidente sur Terre. Aussi, dans les classifications du règne animal, on oppose en premier lieu vertébrés et invertébrés. Il y a peut-être là une volonté de s'éloigner le plus possible de la nature de l'Homme, de représenter l'Alien par une forme de vie néanmoins connue mais la plus éloignée physiologiquement de l'homme et d'une nature plus primitive.

Cependant, puisque les théories de l'art et de la création artistique avancent que nous ne pouvons pas créer un objet réellement nouveau et que nous nous inspirons, dans le processus de création, de ce que nous connaissons, une création entièrement nouvelle serait impossible. Ainsi, les invertébrés répondent à ce besoin de créer une représentation éloignée physiologiquement de l'Homme tout en conservant un aspect que nous connaissons.

PDF Pro Evaluation

---

[85] *Untermensch* (terme allemand traduit en français par l'expression « sous-homme ») est un terme introduit par l'idéologie nazie par opposition au concept introduit par *Friedrich Nietzsche* d'*Übermensch* (en français « surhomme »). Suivant en ceci les théories raciales du XIX[e] siècle qui interprétèrent la théorie de l'évolution de *Charles Darwin* comme une justification morale du principe de sélection naturelle, l'idéologie nazie considérait que les peuples indo-européens — dits de Race aryenne — constituaient la race des seigneurs, tandis que tous les autres représentaient des races inférieures à des degrés divers. En particulier, les Juifs, les Slaves et les Tziganes étaient considérés comme des *Untermenschen*, ce qui leur valait, dans les camps de prisonniers, un traitement pire qu'aux autres ethnies ou nationalités.

Selon Holocaust Education & Archive Research Team, Der Untermensch « The subhuman », consulté le 09/04/2015, mis en ligne en 2008, Disponible à l'adresse : http://www.holocaustresearchproject.org/holoprelude/deruntermensch.html

Dans District 9, la *MNU* est associée avec le gouvernement Sud-Africain. L'image négative de la *MNU* est une dénonciation des dangers que représente la sous-traitance par les gouvernements de l'armée et de l'administration déléguée à des entreprises privées (un écho aux propos d'Avatar concernant l'emploi de mercenaires et ses dérives). Il s'agit sans doute d'une référence aux entreprises américaines *Academi* (anciennement *Blackwater*) et *KBR/Halliburton*, entrepreneurs militaires privés. Nous pouvons à ce sujet nous interroger sur le choix de l'acronyme *MNU* (*MultiNational United*), une contraction entre *Multinational* (corporation) et *Uni* (Nations), qui pourrait être en réalité une métaphore de l'importance prise par les multinationales au détriment des grandes instances internationales. Les véhicules utilisés par la *MNU* dans le film ne sont d'ailleurs pas sans rappeler ceux de l'*ONU*.[86]



Les camions blancs de la MNU rappellent les véhicules des casques bleus, leur mise en opposition avec les manifestants explicite la tentative de camouflage des opérations douteuses de l'organisation

Nous pouvons néanmoins regretter que le film présente tous les humains comme foncièrement mauvais (vision quelque peu manichéenne) : les extra-terrestres sont traités de manière profondément indigne, ce qui paraît d'autant plus insensé qu'il est clair que les aliens de District 9 sont dotés d'une raison. Le film ne fait que de très rares et brèves allusions à des manifestants dénonçant la ségrégation envers les aliens[87]. Le film pose clairement la question : est-ce que cela se passerait comme ça, si nous devions recevoir des visiteurs ? Profiterions-nous des aliens en usant de méthodes aussi ignobles que celles du *MNU* dans le film ? Les aliens, après tout, ont des armes terrifiantes et ont un physique pour le moins repoussant d'un point de vue humain : nous en avons donc naturellement peur. Une peur qui pousse à s'isoler les uns des autres.

Outre la place centrale qu'occupe l'apartheid et la ségrégation raciale dans le déroulement du film comme dans son message, la mutation que *Wikus* subit est également intéressante et lourde de sens. Un sens malheureusement bien pessimiste : l'Homme, foncièrement mauvais, doit, pour devenir tolérant et comprendre l'autre, littéralement se retrouver dans la peau de l'autre. Le héros, auparavant exécrable, gagne progressivement un statut



Le dernier plan du film sur Wikus

[86] Photogramme du haut de page : les véhicules militaires utilisés par le *MNU* sont semblables à ceux de l'ONU, notamment concernant leur couleur blanche.

[87] Photogramme du milieu de page : une des rares images du film montrant les humains qui défendent la cause alien et s'insurgent contre le traitement que leur réserve la *MNU*.

PDF Pro Evaluation

attachant pour le spectateur en perdant son humanité, visuellement comme physiquement, et devient civilisé, en se transformant en alien. Il s'agit bien là d'un paradoxe.[88]

2. Star Wars et sa géopolitique.

Notre analyse de la saga Star Wars[89] de *George Lucas* sera restreinte aux épisodes I à VI, puisque la troisième trilogie n'est pas encore complète au moment où nous réalisons notre étude. Il s'agira d'analyser le système géopolitique complexe qui régit la vie des peuples des étoiles imaginé par *George Lucas* pour déterminer les périodes historiques auxquelles les films font référence afin d'en discerner le sens extra-diégétique. Notre analyse se fera dans le sens chronologique de la création des films et non dans la chronologie de la diégèse (suivant ainsi l'ordre 4, 5, 6, 1, 2, 3) afin de tenir compte du contexte de création de chaque épisode pour comprendre en quoi ils servent d'intermédiaire (ou de média) dans la transmission du message politique de *George Lucas* aux spectateurs.

Avant d'analyser la géopolitique de l'univers diégétique de Star Wars, il est important de présenter la carte de la galaxie servant de cadre aux événements du récit : la présentation de son organisation facilitera la compréhension des exemples appuyant nos idées. La galaxie où se déroulent les événements de la saga Star Wars est une galaxie spirale composée d'un nœud central où sont situés la capitale et les centres névralgiques des différents régimes politiques qui se sont succédés au pouvoir. Cette carte peut être découpée en plusieurs régions, elles-mêmes divisées en super-secteurs, puis en secteurs, se partageant les systèmes planétaires.



La carte des échanges commerciaux et des zones géopolitiques. Carte disponible en annexe 3.

L'existence et la cohésion d'une structure gouvernementale sont rendues possibles par une maitrise parfaite du voyage spatial permettant de traverser ce vaste territoire en quelques jours maximum et de maintenir ainsi une seule autorité dans un territoire aussi vaste. Elle est également grandement facilitée par l'avancée de la recherche en robotique qui a donné naissance à des (an)droïdes presque dotés de conscience. Ces aides robotiques sont précieuses pour le commerce, les échanges culturels et la communication, mais aussi dans les jeux de pouvoirs (militaro-politiques). Enfin, notons que la médecine est si avancée que de simples bains dans un mélange appelé « Bacta » permettent de recouvrir de la plupart des blessures ; les implants cybernétiques (amélioration du corps par des ajouts robotiques) sont également faciles d'accès et d'usage aussi bien au niveau médical que martial ou

[88] Photogramme du bas de page : *Wikus*, le processus de transformation achevé.
[89] Référence est ici faite à l'ensemble de la saga de l'épisode I à VI, voir filmographie.

PDF Pro Evaluation

manufacturier. Tous ces éléments tendent à classer le niveau de cette civilisation à l'échelon III sur l'échelle de *Kardashev*[90]. Cette classification est reprise par de nombreux auteurs de science-fiction afin de référencer le niveau d'avancement des peuples dans les récits (d'abord littéraire). L'échelon III représente une civilisation ayant achevée la colonisation de sa galaxie d'origine et qui dispose des moyens nécessaires à son expansion vers une autre galaxie.

Procédons à la présentation de l'organisation des subdivisions territoriales de cette civilisation. Au centre, le Noyau Profond abrite Coruscant, capitale de la République galactique puis de l'Empire où se situent le siège du Sénat galactique et le temple des Jedis qui constitue le cœur religieux de la civilisation Républicaine de Star Wars. Le temple des Jedis sera détruit lors de la chute de la République. Les planètes qui l'entourent forment les Mondes du Noyau où la civilisation est développée économiquement, technologiquement étant ainsi prospère. Au-delà se trouvent les Colonies, puis les mondes de la Bordure Intérieure, où l'influence du pouvoir politique central commence à s'affaiblir (épisode I à III). Vient ensuite la Bordure Médiane, dont les planètes forment la frontière du territoire de la République avec les autres territoires, qu'ils soient mafieux ou indigènes. Les mondes existants au-delà sont regroupés dans la Bordure Extérieure et représentent pour la plupart des mondes sauvages en proie à des consortiums et mafias impitoyables. Ces mondes sont gouvernés par des entités politiques centralisées changeantes qui se meuvent au court de l'avancée du récit : la République Galactique deviendra l'Empire, qui lui-même se transformera en Premier Ordre (épisode VII, 2015) sur les planètes les plus dévouées à l'Empire après sa chute. En marge se situe le Secteur Corporatif, consortium au nom explicit. L'espace Hutt est le territoire d'une mafia dirigée par une seule espèce (celle du fameux Jabba). L'Espace Bothan est un petit territoire dirigé par une race d'homme-canidé ayant pris fait et cause pour la Résistance lors de la guerre contre l'Empire dans l'univers étendu (romans de fan-fictions) et les jeux vidéo dérivés. Enfin, l'Hégémonie de Tion, la Centralité, Le Mandat de Cronese ou encore les secteurs de Senex-Juvex alimentent des récits parallèles. Ajoutons que la carte mentionne également de nombreuses routes commerciales, dont l'importance est non négligeable puisque le récit débute, lors de l'épisode I (1999), par un conflit économique et un embargo. Nous pouvons dès lors constater que l'univers crée par *George Lucas* est vaste, complexe et riche en détails.



Les bâtiments politiques sont en apparence grandioses et inspirent le pouvoir

PDF Pro Evaluation

[90] Echelle présentée par l'astrophysicien russe du même nom lors de la conférence de Buyrakan, en 1964, qui offrait un compte rendu des écoutes spatiales des soviétiques. Le scientifique y a présenté son système de classification des potentielles civilisations extra-terrestres selon des critères de développements précis. Elle a depuis été utilisée par la plupart des auteurs et fans de littérature de science-fiction afin de classer les peuples fictifs des œuvres.
Kardashev, N. S. "Transmission of Information by Extraterrestrial Civilizations," *Soviet Astronomy*, **8**, 217 (1964).

Suite à la présentation du cadre général des événements du récit, nous pouvons désormais nous focaliser sur le cœur de notre étude de la géopolitique de Star Wars, à savoir les mouvements, échanges et conflits qui s'y perpétuent et leurs significations intrinsèques. Nous ne nous attarderons que très brièvement, en marge, sur la structure du récit. Celle-ci a été fortement influencée[91], de l'aveu de longue date de l'auteur, par la lecture du livre Le héros aux milles et un visages, de *Joseph Campbell*[92]. Le texte de l'anthropologue américain défend la thèse du « Monomythe », définissant une structure commune et première à tous les mythes forgés par l'Humanité. Cette structure comporte un périple initiatique « en trois épisodes : séparation ou départ du héros, initiation aux épreuves surnaturelles ou hors du commun qui jalonnent sa route, retour du héros qui reprend sa place au sein de la société des hommes[93] ». Star Wars vise à questionner essentiellement la relation filiale et la gestion politique de la mondialisation et ses dérives. Notre étude se focalisera sur l'analyse des messages politiques et opinions de mœurs adressés par *George Lucas* à ses spectateurs via les films de la saga Star Wars.



Luke, un énième Ulysse ou Jésus ?

George Lucas entame son projet de création de l'univers de Star Wars pendant le scandale profondément perturbant pour l'Amérique du Watergate (1972 – 1974), de la défaite cauchemardesque de la guerre du Vietnam (1955 – 1975) et de la première crise pétrolière (1971). La société américaine est alors en proie au doute et les États-Unis semblent réduits, aux yeux d'une partie de ses citoyens, à une puissance sans valeurs morales à défendre. Pour *Thomas Snégaroff*[94], directeur de recherche adjoint à l'IRIS, cette Amérique naufragée est au cœur de la critique politique exercée discrètement par *George Lucas* dans les différents épisodes de la saga Star Wars : l'Empereur Palpatine n'est pas modelé selon *Hitler* ou *Staline* mais est inspiré par l'ancien président américain *Richard Nixon* (au pouvoir de 1969 jusqu'à sa démission en 1974 suite au scandale du Watergate).



Le président américain Richard Nixon, à l'expression ferme

> « Lucas évoque, pour modèle de Palpatine, non pas Hitler ou Staline, comme beaucoup l'ont imaginé, mais Richard Nixon. Star Wars, c'est non seulement l'Amérique, mais c'est une Amérique qui s'est dévoyée, qui a cédé à la tentation de l'empire, comme l'avaient craint les pères fondateurs. [95]»

PDF Pro Evaluation

[91] Bouzereau Laurent, *Une nuit au cinéma : George Lucas et le cinéma fantastique*, documentaire, 2015, couleurs, France, 00h58min.
[92] Campbell Jospeh, *Le héros aux mille et un visages*, Editions Oxus, 2010, 416 pages.
[93] *Marianne*, hors-série *"Star Wars - Une saga révolutionnaire"*, 12/2015.
[94] Interview France info consultable à : http://www.franceinfo.fr/emission/histoires-d-info/2015-2016/1983-ronald-reagan-vole-la-guerre-des-etoiles-george-lucas-06-11-2015-04-10. Dernière mise à jour le 06 novembre 2015.
[95] Op cit.

Cette puissance, ébranlée, n'agit que pour se maintenir, en jouant sur la peur des populations, Anakin Skywalker est la métaphore d'une Amérique effrayée dont la peur, encouragée par le pouvoir en place, est le pilier du gouvernement (ici l'Empire) : « La clé de ce passage de la clarté à l'obscurité, aussi bien pour Anakin que pour Amérique, c'est la peur[96] ». La peur qui pousse Anakin à se tourner vers le côté obscur est le reflet de la peur de l'Amérique de perdre sa sécurité, une peur pour la République galactique d'être bafouée, qui la pousse à céder les pleins pouvoirs à un seul homme : le début de l'Empire. Anakin Skywalker allégorise une Amérique en proie au doute qui pense qu'un pouvoir plus dur, axé sur la sécurité et qui n'hésite pas à s'engager dans les conflits amène davantage de sécurité qu'une politique axée sur le dialogue, la démocratie et la prudence (incarné notamment par la sénatrice Padmé Amidala dans la saga). Anakin bascule dans le côté obscur pour protéger Padmé Amidala parce qu'il a peur de la perdre comme il a perdu sa mère. La cession des pleins pouvoirs à Palpatine, témoigne d'une volonté de plus de sécurité de la part des membres du sénat et des peuples qu'ils représentent. C'est un parallèle criant avec l'adoption du Patriot Act de 2001 des États-Unis qui empiète sur les libertés individuelles mais promet en échange un meilleur contrôle et davantage de sécurité (résumé de façon concise). C'est une remise en question de la politique américaine sous *George W. Bush* qu'engage *George Lucas* avec les épisodes I, II et III. Han Solo, quant à lui, incarne le standard américain de la défense des libertés, surtout individuelles.

L'Empire va à l'encontre des valeurs fondatrices de l'Amérique (à l'instar de la liberté), d'une Amérique qui s'engageait dans ses textes fondateurs (sa constitution même) à ne pas combattre en dehors de ses frontières afin de ne pas devenir comme son détracteur anglais. L'œuvre de *George Lucas,* opposant aux guerres du Vietnam et d'Irak semble s'inscrire dans cette logique de non-intervention, tant la politique d'ingérence de l'Empire semble étouffante et tant la République est décrite comme pacifique et diplomatique dans l'Episode I (1999) par le biais de l'intervention de Qui Gon Jin, maitre d'Obi Wan Kenobi, en tant que médiateur pacifique dans l'embargo imposé à la planète Naboo par la fédération du commerce. L'Empire et ses méthodes violentes, dénoncent une défiance vis-à-vis de la force, de l'autorité à laquelle l'Amérique est alors en proie dans les années 1970, en présentant l'autorité comme le mal. Aussi, on peut rapprocher le combat des Ewoks face aux forces de l'Empire des méthodes de guérilla utilisées par les vietnamiens face à l'oppresseur américain, même si *George Lucas* niera tout rapprochement idéologique. Les valeurs familiales tiennent également une place centrale dans la saga Star Wars. La relation au père est capitale : dans les films, tout (la destinée de la famille Skywalker, élue pour apporter l'équilibre) s'effondre lorsque son rôle n'est pas assumé comme il se doit, quand il est absent, et tout se résout lorsqu'il assume enfin son rôle, Entrainant la fin de l'Empire de Palpatine (l'équilibre est retrouvé).



Utilisation de pièges par les Ewoks

Cette critique de l'évolution d'une nation en proie à la peur est quelque peu freinée par son manichéisme. Bien et mal sont absolus et personnifiés par des servants et ce, des deux

[96] Op cit.

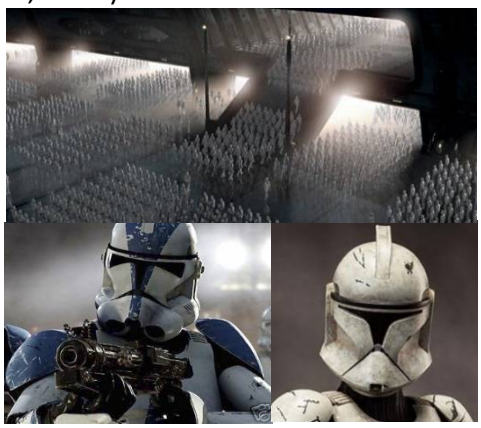
côtés de la Force. C'est sans doute là l'impact d'un héritage des œuvres pulps[97], dont *George Lucas* s'inspire pour créer ses personnages et son univers. C'est là que la critique trouve ses limites, par la force des caractéristiques du genre qui le pousse à développer son univers dans le sens du genre, le détournant ainsi d'un développement allant dans le sens d'une critique pure.

George Lucas, démocrate assumé, vie très mal la récupération du succès de son œuvre par *Ronald Reagan*, républicain[98]. Le président utilisera les termes « empire du mal » pour caractériser « l'ennemi » des Etats-Unis (le bloc soviétique) et lancer son programme de défense, que les médias s'empresseront de nommer « guerre des étoiles ». En réponse à cette réappropriation de Star Wars par Ronald Reagan qui allait à l'encontre des opinions politiques de *George Lucas*, ce dernier décidera de répondre au travers de sa prélogie de manière beaucoup plus directe et claire. Le but de ses trois nouveaux films sera de démontrer comment le basculement de la démocratie vers la dictature se joue à l'intérieur du système. *George Lucas* utilise sa prélogie pour clarifier ses opinions vis-à-vis de sa trilogie originale autant qu'il l'utilise pour défier ses adversaires politiques contemporains de la prélogie qu'est le gouvernement de *George W. Bush*.



Une couverture du magazine Time

Analysons le basculement politique qu'orchestre le récit de la saga Star Wars. Cette dialectique entre République et Empire débutera par une guerre économique. La fédération du commerce et son embargo de la planète Naboo fragilise le pouvoir du Sénat qui ne parvient pas à trouver de solution diplomatique tandis que le peuple de la planète souffre d'une occupation et de privations. Suite à cet épisode (Épisode I, 1999) se déclenche une véritable guerre entre la République et ses défenseurs (l'armée des clones), et l'alliance commerciale réclamant sa chute (la CSI et ses légions de droïdes). Ce conflit embrase les frontières de la République et prend essentiellement place dans les Mondes de la Bordure, pauvres, isolés et en proie à la corruption locale, soit des cibles faciles pour l'avancée des forces Séparatistes de la CSI. L'armée de la République, qui se bat par contrainte, porte déjà les marques d'un passage vers l'Empire. En effet, l'utilisation de la force, motivée par la peur d'être destitué, est la première étape du basculement démocratique galactique. Les clones en sont l'allégorie parfaite, car ils ne préfigurent nuls autres que les légions de Stormtroopers, à la discipline sans faille et à l'uniforme inquiétant, sans âme. Quoi de mieux pour évoquer cette dé-personnification future de ces êtres de guerres impitoyables que d'en faire des clones serviles (même si l'enrôlement d'hommes et de femmes aura repris dans les légions de Stormtrooper, le clone vieillissant


L'innombrable et menaçante armée des Clones

PDF Pro Evaluation

[97] Bouzereau Laurent, *Une nuit au cinéma : George Lucas et le cinéma fantastique*, documentaire, 2015, couleurs, France, 00h58min.
[98] Thomas Snégaroff, ibid.

rapidement) ? De cette guerre nait un sentiment d'effroi au sein des membres du Sénat, qui craignent pour leur sécurité et celles des leurs. Décision est ainsi prise de donner les pleins pouvoirs au chancelier Palpatine afin de résoudre la crise plus efficacement que par de longs débats. Palpatine se révèle fin diplomate et étouffe le conflit avant qu'il ne naisse. « Ainsi meurt la liberté : sous des tonnerres d'applaudissements », se morfond la sénatrice Padmé Amidala face à ce vote. L'Empire est né, et personne alors ne s'en émeut. L'ordre est donné de traquer et de tuer tous les Jedis, considérés comme des traitres à la République, mais en vérité tués par la seule volonté hégémonique des Siths. Ce n'est donc qu'une vingtaine d'années plus tard qu'une résistance semble s'être organisée, soutenue plus ou moins ouvertement par des parlementaires : la rébellion. Cette critique de la quête de sécurité au détriment de liberté s'est tragiquement faite prophétique, suite aux évènements du 11 septembre 2001, et de leur impact politique aux États-Unis. « Le premier opus sort en 1999, deux ans avant le 11 septembre, avant le Patriot Act… *George Lucas* montrait il y a quinze ans comment on pouvait arriver à nier les libertés au nom de la sécurité[99] » Les deux épisodes suivants développeront cet aspect.



La sénatrice assiste impuissante à la fin de la démocratie

Les étrangers aliens comme humains que sont les Séparatistes, sont les éléments déclencheurs qui permettent à *George Lucas* de mettre en place sa critique du basculement démocratique, par la peur qu'ils inspirent. C'est cette peur, qui se meut en paranoïa (comme nous l'avons évoqué précédemment) qui est l'énergie motrice des actions politiques et martiales de la saga. C'est le combat de l'Alliance Rebelle contre toutes les valeurs qu'incarne l'Empire, à savoir les comportements que font adopter la peur et la paranoïa comme le totalitarisme, qui sont le cœur du récit de la trilogie originale.

Critique des dérives à craindre, Star Wars n'en est pas moins devenu le symbole de ce dont il se méfie en devenant le fleuron du « soft power[100] » américain. Son succès ne s'embarrasse pas des frontières, et a conquis le monde, déchainant l'hystérie collective dès l'annonce d'un nouvel opus, même dans les pays hostiles aux États-Unis (Chine, Moyen Orient). Une histoire de l'inévitable détournement d'un produit culturel né dans le monde de la contestation avant d'être récupéré par le marché, à l'instar du rock puis du rap[101] selon *Thomas Snégaroff*. Touchant à des fondamentaux universels, tels que la famille, la liberté et sa défense, le pouvoir et la conquête, Star Wars a eu la capacité d'une réception à l'échelle mondiale. Son succès, et son suivi par le monde entier en font la parfaite allégorie de la mondialisation. Ne s'arrêtant pas là, sa vision d'une société où les différentes espèces Aliens et humaines vivent en paix au sein d'une République, qui finira par être restaurée grâce à la défense des valeurs morales, renvoie à un monde réel séduit par cette utopie. Cette mondialisation n'est pas uniquement possible, Star Wars tend à en démontrer le caractère souhaitable pour le bonheur de tous. Véritable miroir de notre société, cette république galactique qui a réussi le pari de l'unification cristallise au cinéma les désirs d'une société qui

PDF Pro Evaluation

[99] Op cit.
[100] Xavier Sayanoff et Tristan Schulmann, *Suck my Geek*, documentaire, 2007, France, couleurs, 00h50min.
[101] Thomas Snégaroff, ibid.

rêve, pour reprendre *Kracauer*[102]. La diégèse use de métaphores, allégories et de déformations de l'Homme en l'Alien, et réciproquement afin d'offrir un point de vue nouveau sur des problèmes pourtant centraux et grandement débattus. Si le film connait des limites quant à ses prises de positions, il invite le spectateur à être critique et à réfléchir sur ce qui entre en résonnance dans sa conscience entre film et réalité. C'est à la majoration subjective de chacun de poursuivre son chemin, au-delà de cette étoile, et l'adage « que la force soit avec vous » sonne plus que jamais comme une invitation à faire attention à suivre une voie qui ne sera pas dictée par les émotions de mauvais conseils que sont la peur, la haine et la souffrance, mère des dérives totalitaires.



Le colossal Sénat galactique vu de l'intérieur

3. Star Trek, diplomates expéditionnaires.

Le récit dans lequel se déroule l'histoire de Star Trek[103], adaptation de la célèbre série réalisée par *Robert Wise* en 1979, raconte l'épopée des missions accomplies par l'équipage de l'USS Enterprise, l'emblématique vaisseau de la Star Fleet, organisation militaro-scientifique au service de la fédération des planètes unies. Pacifique, la société envoie ses vaisseaux expéditionnaires aux quatre coins de l'espace connu afin d'accomplir des missions d'exploration, de reconnaissance, de diplomatie, mais aussi de défense lorsque la Fédération se heurte aux belliqueux Klingons, ses ennemis. L'équipage de l'USS Enterprise est composé des personnages principaux de la série et le casting du film conserve les acteurs d'origine. L'Enterprise sera envoyée pour faire face à une menace inconnue prenant la forme d'un orage cosmique qui détruit tout sur son passage et qui se dirige droit vers la Terre. Les vaisseaux de guerre Klingons qui ont croisé cet orage n'ont pu intervenir et ont été rapidement vaincus, donnant au spectateur un ordre d'idée de la puissance phénoménale de l'entité encore inconnue. De la série, *Robert Wise* tente de tout conserver, du message de fond à la mise en scène. D'abord décrié par la critique, le film sera réhabilité pour devenir l'une des meilleures adaptations de la série Star Trek et est aujourd'hui considéré comme une œuvre majeure de la Science-Fiction dans la culture populaire. Le succès commercial a quant à lui été immédiat. Le film de *Robert Wise* est jugé par les Trekkies (nom donné à la communauté de fans de Star Trek) parmi les plus fidèles à l'univers de base profondément humaniste de l'œuvre de *Gene Roddenberry*.



Le Mythique U.S.S Enterprise

PDF Pro Evaluation

[102] Cité dans (page 67-72) Collectif d'auteurs, direction de Dominique Château, *La Direction de Spectateurs, Création et réception au cinéma*, Les Impressions Nouvelles, collection Caméras subjectives, France, 2015, 282 pages.

[103] Robert Wise, *Star Trek*, 1980, Etats-Unis, couleurs, 1h12min. *(Notons à titre indicatif que Star Trek est représenté également par six séries télévisées, et douze longs-métrages.)*

De cet héritage, le film tire la vocation de son équipage mené par un Ulysse cosmique de porter un message d'amour et de paix aux autres civilisations. Aux antipodes de Star Wars[104], son rival aux péripéties perpétuelles teintées de scènes d'actions nombreuses et variées, Star Trek de *Robert Wise* se présente comme une contemplation philosophique dans un écrin galactique du rôle des hommes dans les étoiles.

La politique expéditionnaire de la fédération des planètes unies répond davantage à une volonté de progrès scientifique et d'unification des civilisations qu'à un objectif de suprématie militaro-politique. L'USS Enterprise, s'il est envoyé pour contrer une menace directe visant la Terre dans le film, n'a pas pour mission de s'y confronter manu-militari. Au contraire, il s'agit là du dernier recours envisagé par l'amiral comme il le déclare lors de son discours à l'équipage lors du départ de l'Enterprise. Le vaisseau aura pour objectif principal d'étudier cette menace, ses tenants et aboutissants, et surtout de mettre un visage sur ce qui semble être camouflé derrière ce nuage énigmatique. L'amiral Kirk veut avant tout établir un contact et privilégier le dialogue. Il sera épaulé dans cette quête par le désormais quasiment légendaire Spock. Ce dernier, dont le savoir est immense, représente le seul média possible de communication avec l'entité, qui repousse toute tentative d'approche suite à l'incompréhension des messages qu'il délivre en boucle dans un registre inconnu par la fédération.



San Francisco dans une vision futuriste de l'époque de création du film

Ce cadre met en avant une société dont la sagesse la pousse à écarter toute action belliqueuse, à encourager les démarches scientifiques et diplomatiques, même lorsque les premières tentatives échouent. L'équipage désire comprendre son ennemi afin de réaliser ses besoins et trouver un terrain d'entente mutuelle plutôt que de le confronter. Après que l'entité « V'ger » ait envoyé un émissaire reproduisant l'enveloppe charnelle d'un membre d'équipage prisonnier, la communication est rendue possible, bien que la créature ne réponde que par des énigmes et considère les humains comme des êtres inférieurs et gênants dans leur quête puisqu'ils obstruent la Terre. Ces derniers, remplis d'humilité, accepte d'être considérés comme tels par cette entité qui dépasse leur compréhension. Ils découvriront alors que l'émissaire est conçu comme une machine qui reproduit le corps humain dans le détail, de façon mécanique. Le vaisseau s'enfonce alors dans le nuage et découvre un immense aéronef spatial, d'une taille inimaginable, même pour cette société avancée qu'est la Fédération. Après cela, Spock effectue une sortie dans le vide spatial en solitaire, le vaisseau étant maintenu immobile par



L'analyse de l'émissaire de V'ger

PDF Pro Evaluation

[104] Référence est ici faite à l'ensemble de la saga, de l'épisode I à VI.



Spock tente de comprendre à l'aide de son seul pragmatisme ce qu'est cette entité

un rayon tracteur. Il réussit à sortir de la chambre de confinement du vaisseau et son exploration des entrailles centrales de l'aéronef (composé des souvenirs mis en stase du voyage de « V'ger ») lui permet de comprendre que « V'ger » dispose bel et bien d'un corps en un lieu, qui forme le cœur de l'immense aéronef-machine. Spock comprend surtout qu'il ne peut user simplement de la logique pure pour résoudre un problème, et qu'il doit faire appel aux émotions. L'émissaire leur révèle par la suite le but de « V'ger » : entrer en communion avec son créateur perdu, qu'il n'arriverait plus à contacter sur Terre à cause de la gêne des humains. Ces derniers montent une supercherie afin d'obtenir un sursis pour la Terre et pour eux-mêmes, sursis qui leur permettrait d'obtenir davantage d'informations pour résoudre l'épineuse situation. Ils expliquent alors à l'émissaire qu'ils savent comment contacter le créateur, mais qu'ils ne peuvent le révéler qu'à « V'ger » en personne. Après réflexion, l'émissaire apporte la réponse positive de l'entité. Le commandement de l'équipage accompagné de l'émissaire effectue alors une sortie afin de se rendre auprès de l'entité.

Cette quête du créateur par cette entité mécanique sert de mécanisme à *Robert Wise* afin d'interroger l'humain sur ces mêmes questions mises en abime. Le réalisateur, à travers la quête existentielle de « V'ger » (la rencontre avec son créateur et la compréhension du sens de son existence) renvoie l'homme face à sa propre quête et interroge sa relation à la religion et la recherche des origines de sa création, posant aussi la question de la relation père-fils, création-créateur.

Lorsqu'il rencontre « V'ger », l'amiral accompagné de Spock, de son second et de son officier médical, fait une découverte surprenante : « V'ger » est en réalité une sonde Voyager envoyée par la Nasa aux prémices de la conquête spatiale. La sonde, une fois retrouvée et technologiquement améliorée par le peuple machine inconnu, est partie à la recherche de ses « créateurs », encouragée par les machines qui lui auraient alors donné le nom inscrit sur sa plaque endommagé et salie : « V'ger ». L'équipage réalise alors que la machine est en réalité à la recherche des hommes. Kirk et ses hommes lui révèlent alors le secret de ses origines. Cependant, pour croire le récit de l'équipage, V'ger désire fusionner avec l'un de ses créateurs humains afin d'étendre sa compréhension des choses et tenter de répondre à ses questions sur la vie et le but de son existence et ceci, lui dit l'équipage n'est possible que, grâce à l'imperfection de la machine humaine où les sentiments et les émotions sont essentiels. Composants cruciaux de la réflexion humaine, les sentiments échappent au raisonnement binaire de la machine. Le second de Kirk se porte alors volontaire, afin de rejoindre son idylle,



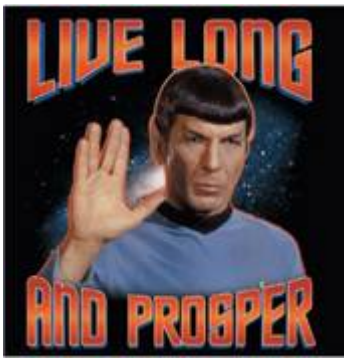
La plaque endommagée de Voyager

PDF Pro Evaluation

l'humaine auparavant changée en émissaire. Cette fusion scelle la fin de l'intrigue et la fin de la menace pour la Terre. Elle soulève quelques interrogations concernant la relation de l'Homme face à ses créations, sa responsabilité vis-à-vis d'elles. Star Trek n'invite pas l'Homme à exercer un contrôle par la force sur ses créations, mais au contraire à les façonner et à les élever de manière à ce que, malgré la pureté de leur raisonnement mathématique, celles-ci puissent appréhender ce qui fait la beauté de l'Homme tout autant que son principal défaut : les émotions. Déclaration d'amour à l'Humanité, l'œuvre de *Gene Roddenberry* adaptée par *Robert Wise* signe également sa vision de ce qui fait l'Homme, dans sa différence et sa singularité, au travers de cette parfaite imperfection. L'Alien est une machine ici, tout comme dans la série Battlestar Galactica[105]. Cependant, l'Alien machine est mauvais, et cherche à exterminer l'Homme dans Battlestar Galactica, il est le fruit d'une conception déraisonnée, née de la paresse des Hommes. Cependant, dans Star Trek et son univers régit par la science et la philosophie, l'Homme scientifique est responsable et réfléchi. Par conséquent, ses créations ne sont pas hors de contrôle, à l'image de V'ger qui était simplement perdu. Ce parallèle nous remémore la célèbre maxime de *François Rabelais* héritée de Gargantua[106] qu'est : « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme », n'en déplaise à la civilisation humaine de Battlestar Galactica. L'Alien machine permet ici de mettre en abime des questions existentielles que se pose l'Homme, le mettant face à sa propre capacité de genèse, et montre par comparaison, les caractéristiques centrales de ce qu'est l'humanité et ce dont elle est capable. Cette beauté rêvée est rappelée par une phrase clé de l'univers de la série, maxime de Spock lorsqu'il prend congé : « live long and prosper », une invitation à vivre longtemps dans la prospérité et la paix, véritable symbole du message délivré par l'USS Enterprise dans son sillage lorsqu'il reprend l'exploration. L'amiral Kirk clôturera le film en demandant à son équipage de faire voile droit devant, à pleine vitesse : l'USS Enterprise est le symbole de sa liberté, de la liberté elle-même. L'équipage fait route vers les derniers mystères de l'univers, dans une volonté de découverte, d'apprendre et de progresser. Le fier vaisseau lui offre l'horizon désiré, ce qui semble inspiré par ailleurs de la relation d'un certain capitaine pirate des caraïbes et de son célèbre navire : le Black-Pearl.



Le siège de V'ger au cœur de son incroyable vaisseau



La célèbre maxime de Spock

La relation qu'entretient l'Homme avec l'étranger dans Star Trek est pacifique et raisonnée. Ces Hommes et Aliens, qui ne sont plus des étrangers les uns pour les autres font preuve de réserve et de sang-froid lorsqu'ils se heurtent à l'inconnu. Star Trek prône une

[105] Ronald D. Moore, Battlestar Galactica, série, couleurs, production achevée, Etats-Unis, 4 saisons (plus une pré-saison 1 de deux épisodes d'une heure et demie environ).
[106] RABELAIS François, *Gargantua*, Editions Du Seuil, collection Points, 416 pages.

PDF Pro Evaluation

approche scientifique et méthodique de l'inconnu afin de tenir en respect peur et paranoïa. En agissant de cette façon, les hommes et femmes de l'USS Enterprise réchappent de tous les écueils, là où auraient échoués des personnes agissant par peur et par méfiance uniquement.

PDF Pro Evaluation

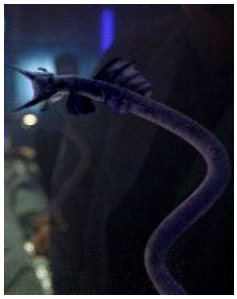
II. Les relations d'une même espèce (humains ou aliens) entre ses peuples de différentes colonies.

A. Hommes de berceaux différents, quelles relations et échanges ?

1. Stargate SG1 et la genèse des hommes.

La série américaine Stargate SG1[107] créée par *Brad Wright* et *Jonathan Glassner* et diffusée en France à partir de 1997 raconte les aventures d'une équipe militaro-scientifique dans ses voyages parmi les étoiles au travers d'une mystérieuse « porte des étoiles » retrouvée sur Terre. Durant ses missions d'exploration, l'équipe SG1, qui fait partie d'un vaste programme militaire érigé autour de la porte des étoiles, officie en secret dans un complexe souterrain sous une chaîne de montagne aux Etats-Unis. Le programme SG1 missionne des équipes d'exploration sur diverses planètes afin d'en découvrir les habitants, les richesses et dangers des territoires. L'objectif de ces missions est semblable à celui de l'équipage dans Star Trek[108] et ainsi très différent de celui des aventuriers de Star Wars[109], puisque le corps expéditionnaire est chargé d'aller à la rencontre de nouveaux peuples auxquels ils présenteront la Terre comme un allié pacifique n'ayant aucune intention belliqueuse.

Malheureusement, toutes les rencontres ne seront pas amicales, loin s'en faut. L'équipe SG1 et le Stargate Command (SGC) vont vite découvrir de nombreux ennemis potentiellement mortels pour l'humanité, à l'instar des emblématiques Goa'ulds et de leurs alliés Jaffas ou encore des fanatiques Oris. De fait, la plupart des rencontres faites par les équipes du SGC seront des peuples humains, la plupart du temps archaïques. Le SGC finira par découvrir que les Goa'ulds ont fait la connaissance de l'Homme durant l'Antiquité, et les ont trouvés parfaits dans le rôle d'esclaves constructeurs et de serviteurs/hôtes (nous y reviendrons en détails lors de notre sous partie à propos des peuples de Stargate (II-B-3)). Ainsi, les Goa'ulds auraient dispersé des populations humaines sur de nombreuses planètes viables pour l'Homme via le réseau déjà existant des portes des étoiles, disposant des troupes d'esclaves à plusieurs endroits de l'univers. Ces peuples resteront archaïques par la volonté des Goa'ulds, qui tiennent à les garder sous contrôle en empêchant leur développement, notamment via l'interdiction de lire et d'écrire. Les envoyés de la Terre auront alors la lourde tâche de libérer ces peuples de leurs chaînes quand cela est possible et de les informer de l'existence de la Terre et de son opposition farouche aux Goa'ulds.



Un Goa'uld évoluant dans un récipient de liquide

PDF Pro Evaluation

[107] Wright Brad, Glassner Jonathan, *Stargate SG1*, série, 10 saisons, Etats-Unis, Canada, 1997 à 2007, couleurs.
[108] Référence est ici faite à la saga dans son ensemble et non à une œuvre en particulier.
[109] De même que pour *Star Trek* précédemment, référence est ici faite à la saga *Star Wars* dans son ensemble.


Un Goa'uld sort de son hôte

En réalité, les Goa'ulds ont besoin des hommes car leur espèce est symbiotique et ne peut vivre qu'en tant que parasite au sein d'un organisme tiers. De forme larvaire, le symbiote prend place dans son hôte et lui ôte toute volonté ou possibilité d'agir et de penser. Le Goa'uld prend totalement la place de son hôte au sein du corps qu'il profane pour lui donner sa propre identité. Afin de défendre la suprématie de leurs hautes lignées de symbiotes qu'ils érigent au rang divin aux yeux du peuple et de leurs esclaves, les Goa'ulds ont recours à un bassin d'humains spécialement choisis et endoctrinés, les Jaffas. Ces hommes n'existent que pour devenir des hôtes guerriers qui, une fois possédés par des Goa'ulds, formeront l'épine dorsale de leurs armées. La relation entre les deux races au fil des siècles est ainsi devenue étroite et dépasse la simple redécouverte de l'espèce alien par le SGC : l'Homme est devenue une ressource essentielle à la survie du Goa'uld, qui ne le voit plus que comme du bétail.

Dans l'univers de Stargate SG1, l'Homme a existé avant son arrivée sur Terre. En effet, la race des Anciens, responsable de la création et de la construction des portes des étoiles sur d'innombrables mondes, était de souche humaine. Dotés d'une technologie inaccessible, les anciens ont finalement atteint un niveau intellectuel et des connaissances leur permettant d'accéder à un nouveau rang d'existence proche du divin. Cette nouvelle forme d'énergie pure leur permet de voir tout ce qui se passe dans l'univers instantanément et de manier les éléments (eau, feu, foudre terre, etc.). Cette possibilité d'ascension a conduit le peuple des Anciens à un schisme idéologique. D'un côté, les Altérans, qui une fois ayant effectué leur ascension ne veulent plus interférer dans les affaires et le développement des espèces « inférieures » et ce au prix d'un retour à l'humanité et d'un bannissement des membres dérogeant à la règle, et de l'autre les Oris, qui fondèrent un culte en promettant à leurs fidèles de les faire accéder à l'ascension, exigeant d'eux une dévotion totale. L'espèce humaine s'étant disséminée parmi les étoiles, les Oris partirent en quête de toujours plus de fidèles, tirant leurs pouvoirs de la prêche et des prières de leurs suivants auxquels ils ne comptent en réalité pas accorder l'ascension afin de conserver leur pouvoir. Les Altérans, afin de sauver les Hommes du joug esclavagiste des Oris, tissèrent une grand illusion cachant la voie lactée au regard de leurs frères ennemis, préservant ainsi la Terre. Ainsi l'Homme terrien put se développer librement et poursuivre seul sa propre et unique voie.


L'apparence d'un Ancien (non Ori)

L'Homme compte ainsi de nombreux peuples, des souches les plus anciennes des Altérans et Oris à celle des Terriens en passant par les autres peuples des étoiles, implantés par les Anciens ou par l'exode forcé de Terriens vers d'autres mondes provoqué par les Goa'ulds en recherche d'esclaves à placer dans des colonies. Ainsi l'Homme, Terrien ou non, s'est vu manipulé par les peuples et espèces plus avancés par le biais d'un mode opératoire récurent : l'usurpation divine. Les grands ennemis de l'Humanité, même en sa propre espèce

PDF Pro Evaluation

avec les Oris (que l'on peut considérer comme une nouvelle espèce ayant quitté l'Humanité depuis qu'elle a découvert le moyen d'ascension), usent toujours de la religion et du culte pour asservir les peuples archaïques et crédules afin d'en obtenir la vénération et la force de travail. Les Goa'ulds ont reproduit l'iconographie représentant les divinités du culte égyptien afin de s'assurer de l'allégeance volontaire des hommes durant leur rencontre pendant l'antiquité. Les Goa'ulds ont aussi adapté l'architecture de leurs vaisseaux, armements, armures et outils technologiques afin de les faire correspondre parfaitement au culte en lequel croyait les Hommes avant leur arrivée pour usurper l'identité des dieux antiques, à l'instar des divinités égyptiennes Râ et Anubis. Ainsi, les peuples forcés à l'exode sur des colonies demeurent dans l'ignorance et l'archaïsme, sous l'interdiction d'apprendre à lire et à écrire et en subissant un travail forcé doublé d'une dévotion fanatique obligatoire. Ces Hommes subsistent sous la domination des Goa'ulds par peur et par crédulité face à l'avancée technologique des Goa'ulds qui s'apparente à leurs yeux à des pouvoirs divins.



Exemples d'architecture et d'iconographie Goa'uld

Les Asgards (à l'apparence fortement inspirée des aliens de Roswell dans l'imaginaire collectif), ont dû approcher les humains pour les observer au niveau génétique afin de pallier à leurs propres besoins. Les Asgards ayant abusé de la reproduction par clonage et ne pouvant plus se reproduire naturellement, recherchent chez l'Homme, proche de leur constitution première avant leur déformation génétique, un moyen de se reproduire. Ainsi, les Asgards usurpent l'identité des divinités auprès des Hommes, reprenant les noms des cultes religieux nordiques. Ainsi, le chef Asgard, à la tête de ce projet implacable, se fit renommer Thor, usant cette usurpation divine pour enlever des humains, parfaits cobayes pour leurs expériences. Cette méthode, par la suite décriée par les populations Asgards, a cessé après les premières rencontres avec le SGC et leur aide dans le combat Asgard contre les Réplicateurs : les Terriens comptent désormais les Asgards comme leurs meilleurs alliés.

Les Oris diffèrent légèrement. Ici, ce sont les dogmes religieux qui sont mis en porte-à-faux et non la simple foi religieuse. Les Oris se considèrent comme de véritables divinités depuis qu'ils ont atteint la capacité d'ascension. Se faisant, ils considèrent toute autre race (y compris les autres humains) comme inférieure et redevable d'une dévotion complète et sans limite. Il a été mis en évidence lors de la série que les Oris semblent tirer leur pouvoir du nombre de leurs fidèles et de l'ardeur de leur prêche. Avides de ce pouvoir, les Oris ont fondé une « école » de prêcheurs, formés dès leur plus jeune âge, auxquels ils font don de pouvoirs partiels et qu'ils envoient ensuite prêcher auprès des peuples à l'aube de leur développement. Encore primitifs du fait des menaces des Goa'ulds, les hommes vivants sur les planètes asservies se laissent rapidement gagner par les paroles et les démonstrations des prêcheurs Oris, devenant à leur tour des fanatiques, renforçant toujours plus le pouvoir des Oris. Ces malheureux quittent une malédiction pour une autre, mais restent enchainés dans ces guerres

PDF Pro Evaluation

de pouvoirs entre pseudo-dieux. Les Terriens sont le fer de lance de la libération de ces peuples du joug de leurs oppresseurs quels qu'ils soient. Comme le répète souvent Daniel Jackson, scientifique éminent de l'équipe SG1 et personnage central de la série, « il n'y a pas de magie, ce ne sont pas des Dieux. Ouvrez les yeux, ce ne sont que des prouesses technologiques, il n'y a rien de magique dans tout cela, c'est ce qu'ils tentent de vous faire croire ».



Le Docteur Daniel Jackson tente d'expliquer aux Hommes que les Goa'ulds ne sont pas des dieux

Stargate SG1[110], par sa vision de la genèse de l'Homme et par la construction des empires que les aliens érigent contre l'Homme et leurs méthodes de domination par la déviance de dogmes religieux, construit la série comme une œuvre subtilement critique vis-à-vis de la religion et de ses dérives dogmatiques, s'opposant à la vénération à outrance de ses représentants qui conduit à l'aveuglement. Dans cette série, la religion est un outil de domination qui caractérise la plupart des relations entre les peuples. Encore une fois, l'Alien joue sur la peur et la paranoïa, fondements de son pouvoir sur l'Homme. L'Alien permet aux auteurs de critiquer les dérives et les dangers du suivi des dogmes avec trop de ferveur, sans attaquer (et nommer) directement des religions et des pratiques qui appartiennent au monde réel. Ainsi, cela leur permet de construire une critique via le processus de « distanciation cognitive » sans heurter une partie de l'audience. Les auteurs peuvent de plus communiquer avec les téléspectateurs, ce qui serait impossible si le message était ouvertement critique envers leurs croyances et leurs pratiques. Tout comme dans Battlestar Galactica[111], la religion est au cœur des échanges, critiques et messages que la série délivre derrière ses récits d'aventures et d'exploration. Les interactions et échanges entre les hommes et les Aliens et leurs comportements permettent de construire cette critique en exposant le résultat de ces attitudes déviantes aux spectateurs via le récit de chaque épisode consacré à l'étude d'une situation particulière.

2. Battlestar Galactica : quand science-fiction et religion osent un mélange paradoxal inattendu.

Si la sociologie, l'Histoire et la géopolitique sont les grands favoris de l'analyse au travers du prisme de la « distanciation cognitive », la religion quant à elle, semble plus difficile a délayer dans un récit du genre science-fiction. Pourtant, dans la Battlestar Galactica[112], série née du projet de *Glen A. Larson* initialement baptisé «Adam's Ark », la science-fiction ose l'union entre le sacré et le profane en mélangeant science-fiction et religion, souvent considérée comme antagoniste du genre. Est-ce là pour autant une hérésie, ou bien plutôt l'occasion d'analyser la religion avec les mêmes outils que ceux utilisés pour analyser sociétés et Histoire ? Battlestar Galactica orne d'un apparat de guerre des étoiles des récits davantage

[110] Ibid.

[111] Ronald D. Moore, Battlestar Galactica, série, couleurs, production achevée, Etats-Unis, 4 saisons (plus une pré-saison 1 de deux épisodes d'une heure et demie environ).

[112] Référence est ici faite à la série originale crée en 1978 par Glen A. Larson.

PDF Pro Evaluation

centrés sur les drames humains et le questionnement de thèmes universels religieux autours de la morale et des pêchés. Nous analyserons, pour cette étude, la série « reboot » éponyme développée par *Ronald D. Moore*[113] diffusée entre 2004 et 2009 sur les écrans de télévision américains. Nous comparerons parfois la série reboot et la série originale afin de mettre en valeur les parallèles, réinterprétations et modifications et ceci afin de proposer des messages plus poussés en terme de critique et de réflexion. La série originale de 1978 a vu son écriture basée sur le Livre de Mormon[114] et son récit présenté comme complémentaire à la Bible par le courant théologique alternatif des mormons, faisant de nombreuses références à la théologie de l'Eglise de Jésus Christ des Saints des Derniers jours (mormon), dont l'auteur de la série originale fait partie. La série reboot, Battlestar Galactica, reprend de nombreux éléments narratifs issus de la série originale. De ces références au Livre de Mormon, que l'on retrouve dans les deux séries, on notera la division de l'espèce humaine en treize colonies, dont l'une, mythique, aurait élu domicile sur la planète Terre, inconnue des autres peuples humains. Ainsi, le président de la fédération des colonies dirige les douze colonies, accompagné du conseil des douze formés par les représentants de chaque colonie (Aquaria, Aerelon, Canceron, Caprica, Gemenon, Leonis, Libra, Picon, Sagitaron, Scorpia, Tauron et Virgon).[115] De même, dans la réalité, le président de l'Église Mormon dirige sa communauté avec l'aide de deux conseillers et d'un quorum de douze apôtres. La seconde référence principale aux écrits mormons est le mot « Kolob », qui désigne l'étoile la plus proche du trône de Dieu, berceau de l'humanité dans l'interprétation mormone, et son anagramme « Kobol », qui désigne dans Battlestar Galactica, la planète mère qu'auraient quittée les treize tribus fondant les colonies.



Affiche promotionnelle réinterprétant le tableau La Cène de Léonard de Vinci

Battlestar Galactica ne se limite pas pour autant à une simple retranscription selon la recette intergalactique de *George Lucas*[116] de la religion mormone, mais se complémente de références et de réinterprétations de la religion chrétienne. Ainsi, on note que le Commandant William Adama porte un nom semblable au nom du premier des Hommes selon la Bible : Adam. Ce personnage, guidant l'exode des derniers Hommes ayant survécu à l'Armageddon, s'apparente fortement à Noé, capitaine de l'arche durant le Déluge, mais aussi à Moïse guidant l'exode hébraïque dans les terres d'Égypte et de la région de Canaan. La pilote Kara

[113] Qui s'est auparavant distingué pour son travail d'écriture sur la franchise *Star Trek*.

[114] Mormoni (SMITH Joseph*), Le Livres de Mormon*, Eglise de Jésus-Christ des saints des derniers jours, seconde édition du 1er Janvier 1989, 525 pages.

[115] Caprica est la capitale des colonies, elle comporte la ville la plus cosmopolite des Douze Colonies, la plus riche et la plus libre, notamment d'un point de vue religieux (à la différence de Gemenon, dont les habitants sont souvent des extrémistes religieux, prenant les écritures au pied de la lettre).

[116] Auteur de la saga Star Wars.

PDF Pro Evaluation

Thrace (surnommée Starbuck), qui semble mourir puis se réincarner mystérieusement (sa disparition servant l'intrigue) avant de guider les Hommes vers la Terre, prend des airs de messie avec cette résurrection. Gaïus Baltar, qui devient malgré lui le pion des Cylons, mènera les Hommes au bord de l'extinction : passant des hautes sphères de la société (élu politique) à l'état de prisonnier, puis figure religieuse de chef de l'église monothéiste des Hommes, il a tout de la figure du martyr de par ses nombreux sacrifices et ses nombreuses chutes. Enfin, Lee Adama, personnage central de la série, dont le nom de code est Apollo, se place en figure christique, modèle de justesse et de droiture qui tente de toutes ses forces de sauver les siens. Battlestar Galactica multiplie les références aux religions polythéistes de la Grèce et de la Rome Antique (noms des colonies, noms de code militaires, artéfacts de localisation de la Terre en lien avec la religion polythéiste des Hommes qui reprend les noms des membres du panthéon grec comme Apollo), qui sont les dieux de Kobol que vénèrent les premiers humains dans la diégèse de la série. On note également une référence, via la base de Ragnar, à Ragnarök, issu de la mythologie nordique et qui désigne une fin du monde prophétique.

Il convient de nuancer notre développement en précisant que si la série donne une place centrale à la religion et aux questions morales qu'elle soulève, elle reste accessible à un public néophyte qui ne s'intéresse pas spécifiquement à ces développements et propose d'autres portes d'entrées dans la fiction pour ses spectateurs. Ainsi la série conserve néanmoins de son héritage science-fictionnel classique des qualités telles que le « sense of wonder » grâce à ses séquences spatiales et l'utilisation d'une vaste flotte de vaisseaux. Elle met en place un théâtre exotique ornée de nébuleuses et d'orages cosmiques où placer son action afin de créer un divertissement dépaysant dont la réflexion n'est qu'une des caractéristiques subordonnées que le spectateur peut décider de laisser à l'écart de son expérience si tel est son souhait. Le traitement critique pour la religion ici, comme celui de la géopolitique (que Battlestar Galactica étudie également assidument) et d'autres enjeux ailleurs est effectué à un niveau de lecture plus profond, qui permet au spectateur d'ajuster à sa guise son expérience de réception, du divertissement simple à la réflexion appuyée par la fiction et ses mises en situation exemplifiées diégétiques.

Cette nuance explicitée, nous pouvons à présent détailler notre analyse du travail sur les grandes questions de religion que traite la série. Le conflit principal qui anime la série, entre les Hommes et les Cylons qu'ils ont jadis créés avant que ceux-ci ne se retournent contre leurs créateurs, prend la forme d'une guerre idéologique. Les Cylons, monothéistes et fervents croyants d'un Dieu unique aux commandes d'un mystérieux plan, se sentent investis de la tâche divine de purifier l'univers des Hommes, polythéistes. Ces derniers, ont adopté des croyances héritées de leurs ancêtres, inspirés par les religions antiques grecque et romaine. Les dieux de l'Olympe, mythique berceau de l'Homme, se retrouvent ainsi transformés en figures des douze seigneurs de Kobol. La purge des Cylons se meut en une traque des pratiquants d'un paganisme qui leur semble dépassé. Seuls quelques humains



Les bombardiers Cylons au design ailés fondent sur les Hommes, tels des anges annonciateurs de la Mort

PDF Pro Evaluation

parmi les survivants sont athéistes. Les tentatives de paix entre les deux peuples n'ont jamais tenu bon, le fanatisme des Cylons les poussant à trahir tout pacte dès qu'une occasion opportune se présente. Le personnage de Gaïus Balthar, dont le jugement rationaliste scientifique athéiste oscille, le menaçant de basculer vers le monothéisme sous le joug d'une mystérieuse femme Cylon (Numéro 6), fait planer une menace constante sur les survivants. Ce basculement pourrait signifier une trahison et un changement de camp, volontaire cette fois ci.

Numéro 6 semble incarner une figure satanique, poussant Gaïus à se positionner en figure proche de l'Antéchrist, entre incroyance et traitrise vis-à-vis des siens. Numéro 6 tente de faire basculer Gaïus Balthar en le poussant au péché, charnel principalement. Le comportement de Gaïus interroge le spectateur sur sa propre ligne morale et les choix qu'il ferait à sa place. De la même façon, la droiture morale, le sens de la justice de Lee Adama et son amour pour les valeurs démocratiques questionnent le spectateur sur ses propres ressentis vis-à-vis de ces valeurs tandis que l'inconventionnelle Kara Thrace « Starbuck » et sa spontanéité viennent se confronter à la rigueur de Lee Adama. La série ne donne pas plus raison à l'une de ces deux philosophies, mais présente au spectateur ce qu'elle définit comme leurs avantages et leurs limites au travers des choix et des erreurs des personnages qui les représentent.

On peut également avancer la théorie personnelle selon laquelle le péché humain est à l'origine de la création des Cylons. Les Hommes, fainéants, ont cherché à recréer le « miracle de Dieu » en donnant la vie à des créations capables d'accomplir leurs tâches à leur place. Cependant, devenu superflu face à sa création, l'Homme réalise trop tardivement son erreur et se voit trahi. Les Cylons prennent la forme des chevaliers de l'apocalypse à la poursuite d'une Humanité qui tente d'échapper à son destin. « Toute chose s'est déjà produite, et recommencera encore » est un verset qui est constamment répété dans la série. Il met en évidence une fois de plus le parallèle que met en place l'auteur entre son récit fantastique et son inspiration biblique. Mais au-delà de mettre en évidence un ordre cosmique qui échapperait au commun des mortels rationnels, cette citation mise au service d'une œuvre fictionnelle met également en lumière le caractère canonique de certaines caractéristiques narratives communes à tous les grands récits d'épopées grandioses, de Star Wars au Seigneur des Anneaux en passant par l'Ancien Testament et L'Iliade.

La série met en exergue un monde où les peuples humains se reprochent les maux qu'ils ont eux-mêmes, accusant telles cultures et croyances d'en être les responsables. Dans un parallèle inquiétant, on peut y voir notre propre monde, où les divergences culturelles et religieuses sont davantage sources de conflits que d'unions apportant la force par une diversité réunifiée. Ce conflit a mené, dans la diégèse, les Hommes à souffrir d'un holocauste nucléaire généralisé sur tous les mondes où ils



L'Holocauste nucléaire sur la planète Caprica, ici vue de l'Espace, est présent dans le générique de la série

PDF Pro Evaluation

avaient établi un foyer. Cela sonne comme un lointain avertissement quant à ce qu'engendre la poursuite de cette voie de conflits nés de la haine de la différence, voie que le spectateur devrait éviter. Ainsi, la série ne se prive pas de proposer des situations où politique et religion s'entremêlent et créent de dangereuses intrigues exposant au spectateur nombre de situations où les influences réciproques de ces deux domaines deviennent des menaces. Dans son postulat final, traitant hautement de la religion, la série se termine par une apologie de la raison au-delà des intrigues et des conflits pour de meilleurs lendemains, exprimant au spectateur qu'au-delà des motivations profondes de l'être, tout ira pour le mieux à qui sait agir avec raison et réflexion. La série refondue se modernise, se libérant quelque peu de l'emprunte forte des convictions de son auteur premier pour évoluer vers des postulats plus nuancés. Ces nouveaux messages sont en accord avec une modernité dans les mœurs et dans la culture qui l'autorisent à moins de manichéisme dans sa narration et à remettre en cause de si délicats sujets que les croyances et leurs implications.

Battlestar Galactica, dans sa version reboot des années 2000, nous propose une remise en question du monde contemporain et de sa relation aux croyances religieuses au travers d'un récit biblique transposé dans un cadre science-fictionnel impliquant profondément une notion de répétition de l'Histoire qui s'applique à la diégèse, son monde, son processus de création, ainsi qu'au monde réel. Cette répétition concerne ainsi les implications de causes à effets de telles décisions politiques ou militaires, réactions et situations géopolitiques qui, dans des cadres qui changent, rejouent les mêmes actes sur la grande scène théâtrale de la pièce de l'Homme. La série nous les réexpose, dans des contextes différents, avec des angles de vue nouveaux, afin d'apporter un second souffle et une fraicheur à notre réflexion par le biais de la « distanciation cognitive » et du « sense of wonder » et ainsi tenter de développer notre pensée. L'alien ici, tout comme dans Stargate, sert à exposer les dangereuses dérives de la religion et d'un fanatisme dogmatique dénaturant sa réception même. Ainsi, les Cylons (l'Alien) entrent en croisade et tentent de purger le monde des humains, barbares polythéistes archaïques hermétiques aux plans de leur dieu unique, ainsi née la critique par la mise en parallèle de la fiction et de la réalité. L'Alien permet également un questionnement moral de l'Homme, face à un Alien qui agit et pense différemment, ou inversement plus subtilement, singe les courants de pensées et décisions d'une cible de la critique des auteurs.

PDF Pro Evaluation

3. Interstellar et l'Humanité idéale de demain.

Dans Interstellar de *Christopher Nolan*, le doute ne persiste pas bien longtemps quant à la position critique dans laquelle s'est embourbée l'Humanité. Son berceau lui est de plus en plus hostile. Le climat change et se dérègle jusqu'à devenir un véritable problème, alimentant une cascade de conséquences. L'air se charge de poussière et tout est rapidement enseveli sous d'épaisses couches de ce qui semble être un mélange de sable et de poussière. Les sources d'énergie deviennent difficiles à trouver et l'énergie solaire semble être une denrée à l'acquisition difficile mais efficace. Le danger le plus important se tient du côté du secteur alimentaire. Dans Interstellar, chaque espèce végétale nourricière principale telle que le blé, le riz ou le maïs sont constamment rongées par la maladie et un exploitant négligeant verra

toutes ses parcelles réduites à néant s'il ne prend pas garde à l'apparition du moindre symptôme. Les Hommes semblent résignés, l'enseignement fait désormais passer la conquête de l'espace pour une mascarade mensongère utilisée pour gagner la course contre l'URSS durant la guerre froide en essoufflant l'économie russe. Les élèves sont encouragés à devenir agriculteurs lorsqu'ils pourraient faire de brillantes études, car là résident les nouveaux besoins, sans cesse en augmentation : il faut nourrir la population, et non plus innover. Les besoins primaires retrouvent un caractère prioritaire devant le secteur tertiaire et l'avancée des sciences.

Cette situation pour le moins inquiétante, nous est exposée rapidement au début du film, via le suivi du quotidien de *Cooper*, le personnage principal interprété par *Matthew McConaughey*. Le décalage entre le calme apparent et l'inquiétante situation dans laquelle évoluent les personnages renforce la tension ressentie par le spectateur, tant ce manque de prises d'initiatives est étrange. Les inquiétudes du spectateur trouvent un écho dans les mots du *professeur Brand* chargé de projet de colonisation pour la *NASA*, qui révèle à *Cooper* la cruelle vérité du sort qui les attend tous si rien n'est tenté. Ainsi, avant d'envoyer ses personnages dans l'espace, le film désigne leur mission comme un ultime recours, un dernier espoir. Positionnant ainsi la conquête et la colonisation de nouveaux mondes hors d'atteinte des considérations éthiques face à la gravité de la situation sur Terre (l'accaparation de nouveaux territoires est désormais un question de vie ou de mort), le film peut ainsi traiter son sujet d'une manière résolument plus ciblée sur certains aspects de la conquête de l'espace, occultant ceux qui ne servent pas son propos comme les luttes entre les peuples et les relations de dominations qui s'instaurent au cours du processus colonial.

Nulle trace ici de systèmes géopolitiques complexes et immenses, fondés par des conglomérats interraciaux entre humains et divers espèces aliens. Nulle trace de vie en dehors de cette mystérieuse civilisation avancée qui semble tenter d'aider l'Humanité à survivre en mettant à sa disposition un trou de ver[118], et qui se révèlera à la fin du film n'être en réalité que la civilisation humaine future revenue assurer sa pérennité par une boucle temporelle. Aucune place dans le récit pour un développement basé sur les conflits territoriaux, pour les échanges culturels ou pour les relations dominants-dominés. Le film ne s'intéresse pas à cet aspect de la colonisation, mais s'attache à une valeur clé de la science-fiction : le mystère de l'inconnu et la fascination qu'il entretient. Dans un futur assez proche, le film choisit de nous

PDF Pro Evaluation

[118] Un trou de ver formerait un raccourci à travers l'espace-temps. Pour le représenter plus simplement, on peut se représenter l'espace-temps non en quatre dimensions mais en deux dimensions, à la manière d'un tapis ou d'une feuille de papier. La surface de cette feuille serait pliée sur elle-même dans un espace à trois dimensions. L'utilisation du raccourci "trou de ver" permettrait un voyage du point A directement au point B en un temps considérablement réduit par rapport au temps qu'il faudrait pour parcourir la distance séparant ces deux points de manière linéaire, à la surface de la feuille. Visuellement, il faut s'imaginer voyager non pas à la surface de la feuille de papier, mais à travers le trou de ver ; la feuille étant repliée sur elle-même permet au point A de toucher directement le point B. La rencontre des deux points serait le trou de ver.

Vous trouverez un schéma d'un trou de ver en annexe 2.

présenter une situation crédible, où l'émerveillement nait d'une béatitude face à la beauté de l'immensité du vide sidéral et du charme terrifiant qu'il inspire.

Interstellar s'intéresse à la notion d'innovation et à une figure clé de l'histoire des États-Unis : le pionnier. Ce que veut redécouvrir le film, c'est la notion même de conquête, du dépassement des limites qui mène au progrès. La colonisation ne se voit dès lors plus aucunement sous le même jour et passe d'un statut de procédé douteux de domination forcée d'un territoire mis sous dépendance économique, tel que l'a connu l'Histoire des XIXème et XXème siècles, au statut de prouesse rendue possible par l'excellence et la dévotion sans limite de ses acteurs. La conquête de l'espace intègre ainsi le caractère glorieux empreint de rêve qui fît vibrer toute une génération devant leurs postes de télévision flambants neufs[119]. Interstellar place sa propre conquête spatiale au même niveau que celui de l'équipe d'*Armstrong*, celui de la prouesse, promesse d'avenir et de progrès.

Par chance, ou plutôt par choix scénaristique, les quelques planètes ayant retenu l'attention de l'équipe d'exploration et d'homologation d'un nouveau refuge pour les Hommes ne sont pas habitées. Interstellar abordera donc la conquête spatiale uniquement sous l'angle de la prouesse technique et scientifique, plaçant le repoussement nécessaire de nos limites au cœur d'une lutte constante pour la survie de notre espèce, dans un Darwinisme à l'échelle sidérale.

Il nous faut tout d'abord interpréter le propos du film, analyser où le réalisateur *Christopher Nolan* veut nous emmener et ce qu'il essaye de nous dire, afin de dégager clairement la vision du colonialisme que livre Interstellar. Nous nous intéresserons donc ici à ce que le film tente de nous révéler et à ce qu'il exprime. Nous reviendrons sur les moyens mis en œuvre par le réalisateur pour faire passer ces messages en partie 3.

Interstellar veut rendre à l'espace son caractère grandiose. Divinité domptée dans de nombreux films de science-fiction, l'Espace ne revêt plus que le simple habit de théâtre dans la plupart des récits de science-fiction. Le film s'attache ici à lui rendre un statut oublié, celui qui vous coupe le souffle quand vous levez les yeux vers le ciel. Il ne s'agit pas simplement d'émerveiller de nouveau le public, mais également de remettre les choses au clair : l'Espace n'est pas un endroit propice à la vie. Ce cadre est hostile, nimbé de mystères encore insondables. *Christopher Nolan* s'attèle donc à lui rendre cette apparence dangereuse et nous place dans un cadre où l'Homme n'y maitrise en réalité que peu de choses, contrairement à la tradition du Space-Opera où l'Espace intersidéral n'est plus qu'un vaste autoroute reliant des mondes divers et variés, sans plus de dangers que cela.

PDF Pro Evaluation

[119] Les ventes de télévisions neuves ayant explosés suite à l'émerveillement engendré par ces prouesses techniques.

C'est précisément le mariage entre émerveillement et crainte qui fournit le cadre parfait à *Christopher Nolan* pour travailler son récit. L'Espace doit redevenir un territoire sauvage pour que le réalisateur puisse y développer son histoire et ses propos. L'envie principale de *Christopher Nolan* est certainement de faire revivre à l'écran l'esprit pionnier des premiers instants de la conquête de l'Espace. Mais avant de lancer ses conquérants, *Christopher Nolan* se devait de replacer son théâtre au statut qu'il avait dans 2001 : l'odyssée de l'Espace de *Stanley Kubrick*[120]: un cadre d'une prestance à la beauté effroyable qui nous a laissé bouche béante[121].



Une majesté des Astres qui rappelle celle des images de 2001 : l'Odyssée de l'Espace de Stanley Kubrick

Enfin, fidèle à son envie de remanier les apparences classiques de ces théâtres qui forment la toile de fond du cinéma, *Christopher Nolan* redéfinit l'aspect visuel de l'Apocalypse. Ici, nulle vision d'un New York en ruines où la végétation reprend ses droits, nulle vision de la Tour Effeil à demi brisée, penchant de côté, prête à s'effondrer. Pas non plus d'images d'Hommes forcés de vivre sous Terre par un hiver nucléaire rendant l'air corrosif et les pluies acides. Non, dans Interstellar, l'Apocalypse est bien plus sournoise et revêt une apparence qui ne terrifie pas. Elle vous inquiète, mais comme le font les personnages, elle ne vous empêche pas de vivre votre quotidien sans vous soucier d'un funeste horizon. Ici, l'Apocalypse compte nous tuer à petit feu, nous affamer, nous noyer sous la poussière d'une époque où le consumérisme a bien trop essoufflé notre berceau : « imagine un monde où tout le monde voulait tout, tout de suite. Pas un ne voulait se priver de quoi que ce soit. C'était Noël tous les jours» déplore le beau-père de *Cooper* sur le porche de leur ferme[122]. La Terre ne peut plus accueillir les Hommes, qui ont été trop avides, trop longtemps. Il leur faut la quitter s'ils veulent subsister après que le consumérisme excessif et l'indifférence face aux enjeux écologiques l'aient asphyxiée. Le *professeur Brand* (père) confirmera cette intuition : désormais plus d'autres choix, il faut partir et conquérir. La colonisation est donc désormais affranchie de toutes considérations éthiques au nom des circonstances



Le Beau-père de Cooper évite le consumérisme qui a conduit les Hommes à leur perte

PDF Pro Evaluation

[120] Kubrick Stanley, *2001 : l'odyssée de l'espace*, 1968, Etats-Unis / Royaume-Uni, couleurs, 2h21min.

[121] Ci-dessus, un photogramme grandiose de l'espace selon Interstellar, durant le voyage de *Cooper* et ses acolytes.

[122] Photogramme ci-dessus.

exceptionnellement graves qui l'occasionnent.

Si le film ne critique pas ouvertement le processus de colonisation, il se dresse néanmoins contre le consumérisme à l'américaine. Propagée dans le monde par le rayonnement culturel des États-Unis au travers de la politique du « Soft Power »[123], soit la domination par la culture, on peut alors considérer que consumérisme et capitalisme moderne sont des formes nouvelles de colonisation. Le film s'inscrirait alors tout de même dans un plaidoyer contre les excès du monde occidental, sous les rennes des États-Unis, et donc directement contre le mode de vie américain. Le colonialisme, sous une autre forme, est donc bel et bien dans le viseur du réalisateur britannique.

Une fois le théâtre défini, *Christopher Nolan* s'est attelé à mettre en valeur ses conquérants. Le film repose essentiellement sur le voyage de ce groupe d'astronautes prêts à renoncer à tout : famille, futur, survie, pour le bien commun. Dans Interstellar, le ton est vite donné : il faut être prêt à sortir de son milieu, de son cadre initial et remettre en jeu son confort si l'on veut pouvoir subsister. Repousser les limites du genre humain revêt un aspect essentiel dans la lutte pour la survie. Interstellar semble nous dire que l'adaptation est la clé de la pérennité. Il ne faut surtout pas se reposer sur ses acquis, surtout, il ne faut pas cesser de rêver et d'espérer. *Christopher Nolan* nous le répète tout au long du film « Do not go gentle into that good night[124] » : il ne faut pas renoncer.

Interstellar s'intéresse également, certes dans un degré moindre, mais néanmoins au centre du dénouement du récit, à la relation filiale père-fille[125]. Sans doute héritée du projet abandonné par *Steven Spielberg* avant que *Christopher Nolan* ne le récupère[126], cette relation entre *Cooper* et sa fille *Murph* est un fil conducteur non négligeable du film. La relation père-fils est quant à elle quasiment occultée. Si la relation entre *Cooper* et *Murph* prime à l'écran, c'est parce qu'elle cristallise l'extension du propos précédent concernant le savoir et sa recherche qui doit être perpétuelle, avec l'émerveillement qui doit en être un des principaux moteurs. Si *Murph* finit par réussir à résoudre les énigmes mathématiques et à achever les théories physiques de son mentor, c'est parce qu'elle a hérité dès son plus jeune âge de l'émerveillement de son père pour toute chose, de son esprit d'analyse et de sa rigueur scientifique dans le processus de compréhension de tout phénomène. Pour *Christopher Nolan*

[123] Développé par le professeur américain *Joseph Nye* durant les années 1990. Le « Soft power » (« pouvoir doux »), concept de la géopolitique américaine, renvoie à l'influence que les États peuvent avoir par l'intermédiaire de la culture, des idées ou des valeurs − et non pas seulement par la force et la coercition traditionnelles (« Hard power »). Cette dimension internationale de l'influence passe aussi désormais par le numérique. L'émission se concentre donc également sur cette transformation autour des acteurs du web. Selon France CULTURE, Soft Power [en ligne], consulté le 02/03/2015, Disponible à cette adresse : http://www.franceculture.fr/emission-soft-power

[124] Référence au poème de *Dylan Thomas*, Do not go gentle into that good night, écrit pour son père mourant et publié en 1951, le poème est aujourd'hui considéré comme l'une de ses plus grandes œuvres, à la fois populaire et accessible. Le poème est utilisé comme thème des différentes luttes entreprises par *Cooper* (*Matthew McConaughey*) tout au long du film.
Do not go gentle into that good night signifie: n'entre pas paisiblement dans ce long sommeil.

[125] Photogramme ci-dessus, Cooper et sa fille Murph, en train d'apprendre à piloter un drone à distance.

[126] *Christopher Nolan* a récupéré le projet d'Interstellar après que *Steven Spielberg* l'ait abandonné. *Christopher Nolan* en a gardé des fragments de scénario, notamment cette relation filiale forte, que *Steven Spielberg* aime particulièrement développer dans ses films.

PDF Pro Evaluation

(et *Steven Spielberg*, probablement), héritage, rêve et adaptation sont donc étroitement liés au sein d'une synergie motrice de la survie de l'Homme, qu'il ne doit pas oublier d'alimenter s'il veut survivre et prospérer.



Cooper apprend à sa fille comment se servir du drone

Afin de rendre le statut sauvage et vierge à l'Espace, *Christopher Nolan* a recours à divers stratagèmes mis en place dans son film, tant au niveau scénaristique qu'au niveau visuel et sonore. Dans le récit, l'Espace semble être mis hors d'atteinte de l'espèce Humaine résignée, dont le système éducatif sape tout espoir d'élévation notamment parce qu'il change l'Histoire de la conquête spatiale en canular stratégique planifié. *Cooper*, pilote expérimental par le passé, échoue lors d'une mission pré-diégétique au cadre du film suite à des dérèglements de ses instruments de bord attribués à l'action de l'énigmatique civilisation supérieure qui est à l'origine du trou de ver. La technologie humaine apparait donc sous un jour peu fiable, dont on se méfie. L'Espace est plus que jamais placé derrière une barrière qu'il semble bien difficile et téméraire de franchir.

Le peuple, au moral et à l'opinion sapée par la situation désastreuse dans laquelle il se trouve, comme les problèmes de famine et l'insidieuse propagande contre la conquête spatiale, ne veut plus entendre parler de financement soutenant la *NASA*, considérant que ce sont des fonds gaspillés inutilement, comme nous dit le *docteur Brand* (père). Obligée de vivre cachée[127], la *NASA* et sa mission apparaissent pourtant comme les seuls à même d'apporter le salut possible à l'Humanité.



Le portail d'entrée de la Nasa est loin d'être fastueux

Visuellement, des plans immenses plaçant les objets célestes en titan face aux minuscules vaisseaux et objets spatiaux humains, accompagnés par une bande son orchestrale magistrale aux notes graves et appuyées non sans rappeler 2001 l'odyssée de l'espace[128], viennent renforcer ce sentiment d'impuissance et d'insignifiance face à l'immensité du vide sidéral. Les silences apposés par *Hans Zimmer*, qui laissent de vastes coupures dans les compositions de la bande originale, sont particulièrement puissants lors de ces plans où le

[127] Photogramme ci-dessus, une entrée peu accueillante pour la porte d'entrée de la NASA.

[128] Kubrick Stanley, *2001 : l'odyssée de l'espace*, 1968, Etats-Unis / Royaume-Uni, couleurs, 2h21min.

PDF Pro Evaluation

spectateur peut laisser son vertige le faire basculer au travers de la toile dans le vide sidéral. La gravité des astres présents à l'écran est alors littérale.

Le niveau d'avancée technologique du film, bien que plus développé que le nôtre, reste relativement proche de ce dont nous sommes capables aujourd'hui, et le design des équipements de la NASA reste proche de la réalité afin de signifier au spectateur que les équipements qu'il connait dans la réalité ne seraient d'aucune aide significative. Ceci renforce ce sentiment d'impuissance et matérialise ainsi des frontières difficilement franchissables dans son esprit. Les intérieurs des structures spatiales sont donc plus proches de ce que l'on peut retrouver sur l'ISS international[129] que dans les sombres cargos spatiaux d'Alien de *Ridley Scott*[130].

Toujours afin que l'Espace redevienne un territoire de découvertes, le film présente des situations inédites de l'exploration spatiale, au travers des spéculations du scénario basées notamment sur le travail du physicien américain *Kip Thorne* sur le trou de ver. Ainsi, l'inconnu, l'expectation quant au résultat obtenu à la fin, couplés avec les notions d'impuissance et de fascination terrifiante développées précédemment, nous permettent de revenir à un statut sauvage et dangereux de l'Espace tel que nous le connaissons dans la réalité, et non à son statut de terrain défriché vastement utilisé au sein de la science-fiction. Mieux, une immersion au cœur de l'équipe d'exploration, nous plonge directement et totalement dans cette conquête spatiale et nous fait ressentir de plein pied cette sensation d'être pionnier, dans une remise en cause de tout et à tout moment, immergé dans un quotidien où il n'y a nulle place pour la sécurité physique ou les certitudes scientifiques.



Le film prend le temps d'évoquer certains problèmes des astronautes, coupé du monde

Nous ne pouvons que serrer les dents en les regardant tenir les manettes de contrôle du vaisseau qui sembleraient pourtant presque à la dérive tant l'indécision et le doute assaillent l'équipage tandis que la bande sonore prend un malin plaisir à jouer avec nos nerfs lors des séquences à bord.

Afin de redéfinir l'identité visuelle de l'Apocalypse, *Christopher Nolan* recourt à plusieurs techniques. Là encore, il nous emmène sur un terrain inconnu, avec des images nouvelles pour signifier que la fin est proche. L'Amérique est balayée par des tempêtes de sable dangereusement puissantes. Les champs sont recouverts d'un voile de poussière, de matière désagrégée, battus par les vents chargés de sable. On nous montre des groupes

[129] Photogramme ci-dessus, l'intérieur du vaisseau de l'équipage dont fait partie *Cooper*, proche de nos standards esthétiques.
[130] Scott Ridley, *Alien, le huitième passager*, 1979, Etats-Unis, couleurs, 1h56min.

PDF Pro Evaluation

d'exploitants catastrophés brûlant à la hâte des parcelles malades, la fumée noire et épaisse venant encore un peu plus alourdir l'atmosphère. Les villes sont elles-mêmes recouvertes de sable, de terre et de poussière. Tout est sale, les intérieurs sont constamment à nettoyer. Nous découvrons de manière anecdotique que les couverts et assiettes doivent être mis au dernier moment avant de passer à table, au risque qu'ils soient salis en quelques minutes. Les vitres sont toutes teintées de crasse et un voile de poussière recouvre chaque objet intérieur comme extérieur. Le tout retranscrit une atmosphère littéralement étouffante, une inquiétude et un danger qui montent *crescendo*, jusqu'aux révélations du *docteur Brand* (père), terrifiantes d'inéluctabilité. *Murph* et son père sont dirigés par le *Cooper* futur (celui qui a parcouru les étoiles et terminé son périple) depuis le tesseract[131] spatial de la fin du film, écrivant dans la poussière en binaire dans une chambre plus sale que jamais suite à la tempête de sable. Un sable ici utilisé presque comme un acteur, puisque nous ne savons pas encore, à ce stade, que *Cooper* est à l'origine de ce phénomène. Les maladies respiratoires prennent une ampleur inquiétante et généralisée, développées à l'écran par l'un des enfants du fils (*Tom*) de *Cooper*, resté s'occuper de la ferme familiale, dont la respiration inquiète profondément *Murphy*. Le besoin de coloniser un nouveau foyer se fait de plus en plus pressant pour l'Humanité.



L'apocalypse revêt une identité visuelle plus insidieuse

Une fois dans l'Espace, le groupe d'astronautes ne peut plus compter que sur lui-même, si ce n'est sur l'assistance des deux robots embarqués *TARS*[132], que l'imaginaire commun du public, modelé par des dizaines d'autres films de science-fiction, semble avoir tout de suite attendu comme des opposants dissimulés[133], attendant simplement le pire moment pour révéler leur véritable mission, trahissant l'équipage au profit d'un objectif inavoué de la NASA. Un revirement de situation qui ne se



Un TARS n'est pas vraiment chaleureux dans ses rapports humains

[131] Le tesseract est un hypercube de dimension 4. Il est l'extrapolation du cube dans un espace d'une dimension supplémentaire. Il faut en fait imaginer que le tesseract est un ensemble de cubes montés ensemble comme le cube est un ensemble de carrés. Il semble évident pour les chercheurs qui se sont penché sur le sujet que notre cerveau n'a pas les capacités d'appréhender ce genre de figures, et il apparaît alors un aspect de transcendance de cet objet créé par la technique.

[132] Ci-dessus, photogramme du haut de page, un robot *TARS* discute avec *Cooper* dans les locaux de la *NASA*.

[133] Aux vues de maintes réactions du public sur la toile à leur sujet.

PDF Pro Evaluation

produira pas. Au contraire, l'un des robots se sacrifie héroïquement pour aider *Cooper* et *Brand* à se diriger vers leur ultime objectif. Ici encore, une nouvelle surprise de la part de *Christopher Nolan* face aux habitudes du public face au genre et ses codes (on se souvient de *Michael Fassbender* dans Prometheus), une surprise moindre certes, mais cependant bien présente.

Pour signifier la coupure nette et profonde entre l'équipage et le reste du monde, les messages envoyés depuis la Terre par leurs familles, qu'ils reçoivent avec un décalage temporel important, et auxquels ils ne peuvent pas répondre, occasionnent des scènes parmi les plus déchirantes du film[134], où l'impuissance règne une nouvelle fois en maitre et où le confort du domicile familial manque plus que jamais. L'humanité évolue dans un milieu qu'elle ne maîtrise pas. L'espace s'apparente alors aux océans sans pitié qu'ont dû affronter les explorateurs des XV, XVI et XVIIème siècles.



Le temps se joue de la perception de l'Homme et suis des courts déformés qui ajoutent au caractère inconnu et indomptable de l'Espace sauvage

Le danger de la mission est omniprésent. La première excursion se révèle malheureusement être une véritable catastrophe. L'un des membres est emporté par les vagues immenses de la planète entièrement recouverte d'océans. Le voyage ne se révèle réellement pas de tout repos. Cette planète où le temps est horriblement allongé par la force des objets célestes à proximité, transformera l'excursion vécue par les membres d'équipage partis sur la planète comme une simple heure, en une attente longue de 22 ans pour l'astronaute les ayant attendus dans le vaisseau. La relativité temporelle peut être cruelle, ajoutant une nouvelle dimension aux dangers de cet océan d'étoile qu'est l'espace où évoluent nos explorateurs de la dernière chance. Les difficultés s'enchainent et viennent ajouter à la pression qui pèse sur les parois du vaisseau, cage dans laquelle le groupe d'astronautes tente de persévérer envers et contre tout.

Dans la grande tradition de l'inattendu chez *Christopher Nolan*, la trahison se dissimule derrière une double surprise. Elle est personnifiée par *Matt Damon*[135], habituel héros n'ayant jamais tenu les rôles de grands méchants et étant initialement annoncé comme le sauveur dans le récit. Le personnage (*docteur Mann*) a transmis des données décrétant la planète habitacle et colonie possible au cours



La trahison vient de l'Homme, du supposé sauveur

[134] *Cooper* réalise combien le temps s'écoule différemment pour lui et ses enfants restés sur Terre.

[135] Photogrammes ci-dessus : *Matt Damon* tantôt sauveur-sauvé, tombe le masque du traitre, tentant de tuer ses sauveurs pour prendre leur place à bord.

PDF Pro Evaluation

de sa mission « *Lazarus* », avant d'entrer en stase et d'attendre des secours selon le protocole de mission. Les données se révélant trafiquées, *Romilly* (*David Gyasi*) comprend que ce n'était qu'une mascarade orchestrée pour pouvoir être secouru par l'équipe envoyée tester les planètes ayant transmis des données convaincantes. La couleur orange de la combinaison de *Mann* aurait pourtant dû nous pousser à nous méfier, puisqu'elle représente traditionnellement les personnages qui ne sont pas dignes de confiance. Après avoir assassiné *Romilly* dans l'explosion du camp de base en surface de la planète et une tentative de meurtre sur *Cooper* qui échoue de peu, le *docteur Mann* fera une fausse manœuvre fatale durant sa fuite en orbite, qui mettra une fois de plus la fragile expédition en péril, qui manque alors de tout : temps, ressources et plans. Il ne reste plus d'autres possibilités pour l'équipe que de s'en remettre au trou noir pour tenter de trouver et transférer les données nécessaires sur Terre pour résoudre les calculs physiques du *professeur Brand* (père) et *Murph* et de partir pour la dernière planète ayant transmis des données valant la peine d'être vérifiées. *Cooper* se sacrifie avec une partie du vaisseau afin de donner à *Brand* la vitesse et la perte de poids dans la structure spatiale nécessaires pour atteindre son objectif, et est aspiré inexorablement par le trou noir encore à proximité. Un nouveau grand plongeon dans l'inconnu, encore plus terrifiant. Là encore la musique vient frapper de son rythme un suspens déjà haletant, coupant le souffle du spectateur en transposant les actions dans un registre quasi épique, sur fond d'images de coupe en plan large avec le calme des planètes impassibles devant la technologie humaine détraquée en péril au milieu des astres. L'Homme ne maîtrise rien et la colonisation (étroitement liée à cette exploration extrêmement périlleuse) est présentée dans ces scènes sous le jour d'un dépassement de ses limites, de la réussite du présumé impossible, de l'exploit impensable.

La scène d'exposition du début du film n'introduit pas seulement la situation dans laquelle se trouve la Terre et les personnages principaux. Elle illustre également, à travers la chasse aux drones indiens et les diverses discussions entre *Cooper* et *Murph*, la relation de mentor scientifique entre le père et sa fille. La poursuite pour rattraper les drones et extraire leurs cellules d'énergie se prête volontiers à divers parallèles d'images de chasse dans la nature sauvage où les parents initient leur progéniture à la survie, à la transmission du savoir nécessaire à la pérennité « pourquoi tu l'as tués ?! » (S'exclame Murph à son père qui vient de désactivé le drone en plein vol) ainsi que le cycle des besoins via la justification de *Cooper* « Ils n'ont plus besoin de leurs cellules d'énergie, mais nous si ». Il s'agit là d'une mise en valeur du processus de transmission du savoir et de l'adaptation (« Il faut qu'il apprenne à s'adapter, comme le tout à chacun »), ainsi que des comportements à adopter au travers d'un parallèle avec une situation documentaire que serait l'apprentissage de la chasse chez les lions et les lionceaux, par exemple. *Cooper* transmet à sa fille curiosité, sens de l'analyse, observation et prises de notes : les bases du comportement scientifique. C'est cette transmission de l'esprit scientifique, mais aussi du goût pour la découverte qui rappelle l'esprit pionnier, qui permet à *Murph* de résoudre les problèmes de physique quantique à l'aide des données envoyées par la mission en péril depuis le trou noir, ce après quoi elle s'exclame « Euréka ! »[136].

[136] Photogramme ci-dessus : Un Euréka théâtrale de la part de *Murphy* dans les locaux de la *NASA*.

PDF Pro Evaluation

La musique enfantine aux notes douces et candides de la ritournelle au cœur de la composition centrale, enrobée par des thèmes plus magistraux aux sonorités fortes et aux impacts puissants des compositions annexes, cristallise l'émerveillement et la fascination presque enfantine face à ce qui dépasse l'entendement, renvoyant ici à l'immensité mystérieuse du cosmos et ses situations qui dépassent la compréhension scientifique.



Murph résous enfin l'énigme

La bande annonce d'Interstellar, longue d'une minute et demie environ, est un réel condensé de tous les propos tenus par le réalisateur à l'intérieur du film. L'accent est mis sur la perte de cet esprit pionnier qu'il faut absolument retrouver afin de ne pas perdre la course à l'adaptabilité. Les images sont celles des archives historiques de la conquête spatiale mêlées aux images de la nouvelle identité visuelle de l'Apocalypse et revisitées par *Christopher Nolan*. La transmission du savoir n'est quant à elle pas oubliée, avec *Murph* vue de dos en amorce, tenant la main de son grand-père en levant les yeux vers le ciel pour voir s'envoler vers l'inconnu la fusée où son père est assis, tandis que le titre apparait à la verticale, dans une élévation évocatrice.



Les mains serrées symbolisent la transmission du savoir d'une génération à l'autre

Interstellar nous présente donc une vision du colonialisme sous le jour du dépassement de soi par la conquête. Elle revêt l'apparence de prouesse emprunte de notre plus grande fierté repoussant les limites du possible, car elle est le reflet de notre capacité d'adaptation, capitale dans la lutte pour la pérennité de l'espèce humaine. L'espace inaccessible et dangereux voit ses frontières reculer. Une critique d'un autre aspect de la colonisation apparait néanmoins. Le « soft power » et l'impérialisme culturel américain sont doucement bousculés, tandis que le consumérisme dénué de bon sens est désigné comme l'un des cavaliers de l'Apocalypse. L'adaptation est aussi le fruit d'une transmission du savoir importante aux yeux de *Christopher Nolan* et de *Steven Spielberg*, auteur des prémices scénaristiques du projet. Portée à l'écran par le personnage de *Murph*[137] (*Jessica Chastain*) qui apprend, réussit puis est célébrée comme la véritable héroïne du film à sa fin, cette transmission apparait comme cruciale puisqu'ici au cœur de la réussite, là où le père lui,

[137] Photogramme en bas de page : La cruelle relativité temporelle permettra tout de même à Cooper et à sa fille de se revoir, dans un échange de regards venant sertir cette célébration de la transmission filiale dans un écrin de fierté.

PDF Pro Evaluation

échoue. Ce message d'espoir quant à l'avenir est également incarné à l'écran par cette humanité du futur, qui œuvre à travers le tesseract et qui ayant réussi à survivre et progresser, use de la distorsion temporelle pour venir en aide à son berceau afin que l'espèce humaine survive à la Terre.



Murph revoit son père, bien plus jeune qu'elle au terme de son aventure

B. Peuples aliens variés des étoiles, quels comportements caractérisent leurs rencontres ?

1. La représentation physique induit-elle la psyché des aliens au cinéma ?

L'espace et les nombreuses zones d'ombres et d'ignorance qui le recouvrent sont un vivier bouillonnant d'idées pour notre imagination. Depuis l'invention des petits hommes verts de Roswell, dessinateurs et autres artistes n'ont cessé de toujours imaginer de nouvelles formes de vies extra-terrestres. Tantôt fortement anthropomorphes, tantôt inséctoïdes, taillés pour la course, ou à la morphologie modelée par la faible pesanteur spatiale, bioluminescent, aveugles ou extra-sensibles : il existe des aliens pour tous les goûts, ou plutôt devrait-on dire, pour toutes les nécessités narratives.

L'apparence de ces chers êtres venus d'ailleurs semble presque intégralement dédiée à la réaction qu'ils vont susciter chez le public. Que cette réaction soit « utile » à l'œuvre directement : peur, dégout, attendrissement, rire, ou indirectement : détournement du jugement du spectateur, qui par exemple va juger l'alien sur son apparence avant de se rendre compte qu'il semble être tout l'inverse de la première impression qu'il a reçu, elle est toujours travaillée via l'apparence physique des visiteurs venus d'ailleurs. D'autres paramètres peuvent entrer en jeu, tels que la voix, le toucher (en quelque sorte, via le gros plan) : tous les sens peuvent être mis à contribution afin de guider ou tromper la perception du public.

Ainsi, dans le cadre d'une comédie, telle que Men in Black[138], les aliens qui entourent les personnages principaux, dont les interventions ponctuelles constituent la trame gagesque, se verront dotés de physiques disproportionnés et surprenant. Leurs traits ne sont autres que ceux de la caricature, appliquée à l'homme et à la faune animale. Nous y retrouverons des réinterprétations mettant l'accent sur un trait de caractère ou physique en particulier, dont l'exagération sera par ailleurs autant physique que comportementale. Ainsi, tous les adjuvants sont dotés d'apparences ne comportant aucune mise en garde physique : absence de crocs, de griffes, regard dénué d'animosité, voix d'intensité semblable à l'homme, voire moins imposante. Les agents J et K auront souvent affaire à une bande d'aliens accros



Les iconiques aliens surexcités accros au café de Men In Black

[138] Sonnenfeld Barry, *Men in Black*, 1997, Etats-Unis, couleurs, 01h38min.

PDF Pro Evaluation

au café, au physique de sauterelles, aux voies aigues et enclins à l'espièglerie, caricature de collègues insupportables, ou au contraire entièrement dévoués à leur tâche avec une efficacité sans pareille tels les jumeaux de l'accueil du M.I.B, dont les innombrables mains pianotent sans effort sur les ordinateurs gigantesques de l'agence. Cette caricature poussée à son paroxysme est incarnée par le personnage de Franck, un extra-terrestre dont l'apparence est trait pour trait celle d'un chien Carlin. C'est l'exemple volontairement flagrant que les aliens sont toujours inspirés de ce que nous connaissons, mais nous y reviendrons dans une autre partie de notre étude.



Un alien littéralement sculpté pour taper sur des claviers d'ordinateur

Les aliens incarnent littéralement ce qu'ils sont censés représenter, avec un physique imaginé sur mesure. Les aliens de Star Wars[139] pratiquent sur des instruments de musique étranges qui semblent adaptés à leur morphologie, mais en réalité, celle-ci est imaginée pour caricaturer les sens qui utilisent. Ainsi leur apparence physique en est l'allégorie (voix, toucher,...). Les aliens contrebandiers auront des apparences plus inquiétante, mais qui reste semblable à celle de l'homme, afin qu'ils puissent se servir des mêmes armes, outils, vêtements, véhicules et vaisseaux. Un alien ivrogne aura un énorme nez rougit, un alien dirigeant un cartel mafieux sans plus avoir à rien faire aura quant à lui l'apparence d'une limace. Il semble dès lors que l'on puisse dégager trois grandes familles d'aliens de cet immense lot de créations en tout genre. La première, que l'on vient d'évoquer, se dresse sur un pied de relative égalité face à l'homme en terme de force physique et réflective. Elle n'inspire ni pitié ni peur, mais joue le rôle de vecteurs de l'immersion du spectateur dans un monde où les aliens sont présents parmi les hommes, en nombre et espèces variées. Cette présence désigne la norme du système diégétique, puisqu'elle démontre au spectateur qu'elle y est naturelle. Ce type d'aliens peut également servir de puissant adjuvant, voire de guide à l'instar des Asgards (physiquement inspirés par les extra-terrestres de Roswell) dans Stargate SG1[140], véritables mentors pour les hommes.



Jabba représente bien des vices, la fainéantise en premier lieu



L'apparence fragile de l'alien souligne son besoin de protecteurs

La seconde grande famille que l'on peut distinguer, est celle des Aliens que l'Homme se doit de protéger. Pour reprendre l'exemple de Men In Black[141], nous pouvons étudier la race Arquilienne du premier film. Ces derniers, pourtant détenteurs de technologies très avancées, nous sont présentés de manière à nous attendrir et à nous faire ressentir un certain état de faiblesse de leur part. Ils sont de très petite

[139] Référence est ici faites à l'intégralité de la saga (I-VI).

[140] Wright Brad, Glassner Jonathan, La série télévisée *Stargate SG1* (elle-même tirée du film éponyme de *Roland Emmerich*, ainsi que ses nombreux spin-off), 1997 (début), couleurs, production achevée, Etats-Unis / Canada, 10 saisons, 214 épisodes.

[141] Sonnenfeld Barry, *Men in Black*, 1997, Etats-Unis, couleurs, 01h38min.

PDF Pro Evaluation

taille, et semble excessivement fragile au spectateur. Blessé très tôt dans le film, l'arquilien qui aidera les agents J et K peine à trouver son souffle et ses mots. Tout est mis en œuvre pour faire ressentir la vulnérabilité de la créature, surtout face à son opposant, très impressionnant même pour un être de taille humaine. Un autre exemplaire lui aussi, de ce type d'aliens est le très populaire E.T[142] de *Steven Spielberg*. E.T arrive sur Terre comme naitrait un enfant, et découvre le monde avec les yeux d'un bambin. Vulnérable car seul face à l'hystérie collective de sa découverte potentielle, sa situation est rendue encore plus dangereuse par le statut de ses adjuvants, tous enfantins ou adolescents. Le secret semble difficile à garder et *E.T* plus que jamais en danger. Le film prend un malin plaisir à nous émerveiller devant son propre émerveillement et sa relation attendrissante avec les enfants de la maison, laissant grandir la tension sous-jacente de sa découverte. Son apparence est encore une fois, sur mesure. De petite taille, celle d'un enfant, il a de grands yeux permettant au spectateur de voir au mieux ses regards sur le monde qu'il découvre. Sa voix, faiblarde et hésitante est celle d'un tout jeune tentant de reproduire les mots de ses parents tandis que ses courtes pattes le placent dans une position difficile pour prendre la fuite. *E.T* dispose de la gourmandise d'un enfant pour les friandises qu'il engloutit avec des « miam-miam » attendrissant. Sa bonté naturelle et sa candeur sont soutenues par ses aptitudes physiques extraordinaires de soin ou encore de télékinésie qu'il exerce pour soulager ceux qu'il aime et avec qui il joue. La fin du film mettra en exergue le heurt entre le monde des petits et celui des adultes, le rejet de sa différence et la perte tragique d'une insouciance enfantine mêlée de naïveté au passage à l'âge adulte qui semble conduire à la perte de morale : plutôt que de tenter de sauver l'extra-terrestre, on tentera de faire des expériences sur lui avant qu'il ne s'échappe par une victoire du cercle de l'enfance sur celui des adultes.



E.T symbolise toutes les valeurs pures de l'enfance

Il nous reste ce qui semble constituer la troisième grande famille d'aliens, censé nous faire ressentir l'effroi. Ils représentent soit le Mal (souvent absolu) ou sont simplement de redoutables espèces qui tenteront de se nourrir de l'Homme. Super-prédateurs, leur apparence est taillée pour la chasse, et leurs aptitudes sont parfois plus glauques que nécessaires à l'instar du système de reproduction du huitième passager d'Alien[143]. Crocs, griffes, taille, force, rapidité glaçante, regards vides et impitoyables, ces tueurs froids sont parfois plus proches de l'animal sauvage et carnacier que de l'alien évolué. Ces deux catégories s'y prennent de manières similaires pour instaurer la peur chez le spectateur caché derrière ses mains. Tout d'abord, une absence de scrupule ou de sens morale face à la victime est de mise. Tuer, à des fins personnelles ou de subsistance n'est en rien une difficulté. L'alien « xenomorphe » de *Ridley Scott* et *Hans Ruedi Giger* est décrit comme le summum d'une évolution ayant eu pour seul but la domination de la chaine



L'alien terrifiant de Ridley Scott

PDF Pro Evaluation

[142] Spielberg Steven, *E.T L'Extra-Terrestre*, 1982, Etats-Unis, couleurs, 02h00.

[143] Scott Ridley, *Alien, le huitième passager,* 1979, Etats-Unis, couleurs, 1h56min.

alimentaire à l'échelle spatiale. Le moindre paramètre physiologique semble ainsi optimisé pour rendre la créature d'une dangerosité mortelle, même défensivement à l'instar de son sang acide des plus nocifs. Face à ce type de créature, l'Homme impuissant et totalement hors compétition sur le plan physique, ne peut que fuir s'il espère survivre à sa rencontre du troisième type. Cette apparence menaçante ne serait cependant pas complète sans les hurlements, stridents ou rauques qui feront tressaillir ses adversaires et le spectateur. Nous retrouvons dans cette sous branches d'autres spécimens tels que le Sarlacc de Star Wars[144] qui digérera ses malheureuses victimes durant près d'un millénaire, ou encore le « Cafard » principal adversaire des agents du M.I.B dans le premier opus éponyme. Sur un registre similaire mais délaissant la dimension biologique pour celle de la mécanique et de la robotique, nous retrouvons dans cette catégorie les réplicateurs de Stargate SG1[145], qui n'ont d'autres buts que le développement et la multiplication sans fin de leur espèce biomécanique.



La véritable apparence du "Cafard" de Men In Black 1



Un réplicateur de Stargate placé en stase

La seconde sous-catégorie de ces opposants effroyables est constituée de multiples aliens froids et calculateurs, impitoyables dont la seule ambition est la domination, le pouvoir. Représentant le mal absolu, ils ne doivent pas laisser au spectateur d'éléments pouvant servir à comprendre leurs motivations profondes, afin d'éviter que le spectateur ne cherche ce qui excuse en profondeur les actes de ces vils ennemis. Cette opacité est ainsi essentielle afin de conserver ces personnages sous un linceul machiavélique, qui permet au film de se donner pour but de contrecarrer leurs desseins tout en s'assurant la sympathie du public pour ceux qui voudront s'opposer à de tels monstres déshumanisés. Dans Star Wars[146], nous avons l'empereur Palpatine, Dark Sidious qui remplit ce rôle. Dans Invasion Los Angeles : They live[147], c'est tout un peuple alien dissimulé qui prend ce rôle, puisque le scénario était bâti sur fond de conspirationisme politique teinté d'une paranoïa générale alors bien réelle. Dans le troisième opus de M.I.B[148], le fugitif Boris entre également dans cette catégorie, en voulant détruire la Terre par pur désir d'une vengeance aveugle et perverse après que son peuple destructeur ai été vaincu. Dans la série Stargate SG1[149], le peuple esclavagiste des Goa'uld,



L'empereur incarne le mal absolu jusque dans son apparence malveillante



Les Goa'ulds se sont pris au jeu de passer pour des dieux

[144] Lucas George, *Star Wars, Le retour du Jedi*, 1983, Etats-Unis, couleurs, 2h14min.

[145] Wright Brad, Glassner Jonathan, La série télévisée *Stargate SG1* (elle-même tirée du film éponyme de *Roland Emmerich*, ainsi que ses nombreux spin-off), 1997 (début), couleurs, production achevée, Etats-Unis / Canada, 10 saisons, 214 épisodes.

[146] Référence est ici faite à l'intégralité de la saga (I-VI).

[147] Carpenter John, *Invasion Los Angeles (They Live)*, 1989, Etats-Unis, couleurs, 1h34min.

[148] Sonnenfeld Barry, Men in Back III, 2012, Etats-Unis, couleurs, 01h44min.

[149] Ibid.

PDF Pro Evaluation

principaux opposants de la série sont décrits comme foncièrement méchants, sans pitié aucune et menés par un désir de suprématie dopé par leur sentiment d'être divins. Ils utilisent ce subterfuge afin de soumettre à leur volonté les peuples primitifs qu'ils rencontrent. Plus tard dans la série, un second peuple aux méthodes similaires, les Oris, feront de même en exigeant des peuples soumis qu'ils se plient aux rites et prières dictés par les prêtres Oris afin qu'ils reçoivent la force psychique des peuples soumis.

De toutes formes et de tous types, d'intelligences variées et d'adaptations à des milieux aussi différents que l'imagination peut en inventer, l'alien est sculpté sur mesure pour le besoin du récit et de ce qu'il cherche à transmettre via ses personnages. Grand avantage de la science-fiction sur la fantasy, son bestiaire imaginaire semble moins entravé, le second semblant encore beaucoup dépendant de l'héritage de Tolkien et de ses sources d'inspiration mythologiques nordiques. La science-fiction et ses extra-terrestres semblent plus libres afin de créer les marionnettes qu'ils désirent, là où la fantasy semble encline à utiliser les mêmes types de créatures retravaillées selon les épopées (orcs, gobelins, trolls, nains…). L'extra-terrestre lui, peut être décliné à tout bout de champs, sans ressemblance aucune entre les concepts, chimère de l'homme et de son entourage animal qu'il est, sans essoufflement d'inspiration. Utopies et sociétés parallèles semblent dès lors plus faciles à se mettre en place afin de toujours critiquer et coller au mieux aux discours que veulent produire leurs auteurs.

2. Les interactions aliens dans Star Wars.

L'univers de Star Wars[150] est un véritable vivier foisonnant d'espèces aliens diverses et variées qui cohabitent avec les humains. Complétement intégrés sans ségrégation au sein de la République, ce qui ne sera pas le cas sous l'Empire qui place l'Homme au-dessus des autres races, les aliens occupent toutes sortes de postes et de rôles au sein de la société. Nous allons analyser leurs liens et les interactions qui régissent les échanges entre ces diverses espèces dans les films. Il est intéressant de voir comment se caractérisent ces rapports qui ne passent pas directement par l'Homme afin de tenter de cerner ce qu'ils peuvent nous révéler.

Il existe tant de protagonistes aliens qu'il est difficile de choisir par où commencer. Nous allons procéder par ordre chronologique diégétique. Les premiers à entrer en scène sont les dirigeants de la Fédération du commerce, dirigée par un Directoire dont un Vice-roi est à la tête : Nute Gunray dans la prélogie. La fédération du commerce a été créée par des marchands itinérants de la Bordure Extérieure évoquée précédemment, tous d'origine Neimoidienne. La société restera exclusivement ouverte aux membres de cette espèce. Prospérant sous la protection de la République, la société a pu se procurer une vaste armée de

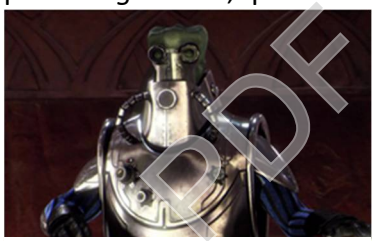


Les dirigeants de la Fédération du Commerce

[150] Référence est ici faite à l'ensemble de la saga, de l'épisode I à VI.

PDF Pro Evaluation

droïdes, d'armes de sièges lourdes (type CAB et TMT), des droïdes de combat aériens « vautours », emmenés et dirigés par des croiseurs de classe Lucrehulk qui servent de relais émetteurs d'ordres (la destruction du principal croiseurs du blocus de Naboo par le jeune Anakin entraine la fin de la bataille sur la planète en désactivant l'armée droïde qui fait face aux Gungans). Ayant conclus un accord vérolé avec le seigneur noir des Sith Dark Sidious (Palpatine), la Fédération du commerce est contrainte de prendre parti pour la CSI, qui tente de renverser la République Galactique. Son armée constituera l'épine dorsale de l'organisation et le principal adversaire de la future armée de clones républicaine. Possédés malgré leur sens des affaires, les neimoidiens sont entrainés dans un conflit qui entraine la chute de leurs activités commerciales et se retrouvent ainsi à devoir lutter à mort contre la République s'ils veulent pouvoir retourner à leurs affaires. Malheureusement pour eux comme pour tous les autres dirigeants aliens de la CSI, un funeste destin les attend une fois la République déchue : Dark Sidious ordonnera leur assassinat mené par Dark Vador en personne, afin de libérer le tout nouvel Empire de tous accords et entraves, et qu'il puisse régner seul à la fin de l'épisode III. La CSI (Confédération des Systèmes Indépendants) est le régime protestataire connu sous le nom de Séparatistes qui sera au cœur du récit animant les épisodes II et III de la saga. L'assassinat de ses dirigeants permet à Palpatine de réformer la République après avoir reçu les pleins pouvoirs durant la guerre grâce à l'escalade de la violence et de la peur. Son complot arrivé à terme, il a la possibilité de faire de la République un Empire, une fois les jedis trahis et traqués par l'armée Républicaine des clones. A la tête de la CSI, nous retrouvons d'autres races aliens : commençons par nous pencher sur le Techno Syndicat. Cette seconde organisation centre ses activités sur des regroupements d'usines et de fonderies de droïdes. Ainsi, elle dirige beaucoup d'industries qui peuvent passer inaperçues au premier coup d'œil mais dont l'importance est néanmoins réelle : Haor Chall, Baktoïd, Sienar Fleet Systems et enfin les Chantiers Navals Kuat. Toutes ces industries fournissent le matériel militaire, les véhicules, armements et munitions qui équipent et secondent les droïdes. L'allégeance du Techno Syndicat à la CSI n'a rien d'anodin. C'est en effet tout calculé par *George Lucas*, qui semble y trouver un moyen aisé de dénoncer l'influence des complexes militaro-industriels dans les mouvements politiques. Cela va dans le sens de sa revanche personnelle faiblement dissimulée dans la prélogie face aux Républicains américains ayant repris ses œuvres dans leurs discours à l'opposé de l'opinion de *George Lucas*. De même, l'influence des magnats du système bancaire est également pointée du doigt au travers de ces jeux de dupes et de ces complots instigués insidieusement pour assurer un contrôle sur le système commercial. L'Alliance des Corporations et la Guilde du commerce entrent en scène pour appuyer la Fédération du commerce dans ce rôle de syndicats et consortiums commerciaux influents tentant de prendre discrètement le pouvoir en politique. Ces organisations sont toutes menées par des races aliens. Le Techno Syndicat est dirigé par Wat Tambor, skakoan originaire de la planète Skako. L'apparence de ce dernier est faite pour rappeler la corporation technologique qu'il dirige via sa combinaison lui permettant de respirer le méthane qui lui est vital à la place de l'oxygène.



Wat Tambor, dirigeant du Techno Syndicat



Passel Argente

PDF Pro Evaluation

Passel Argente dirige quant à lui l'Alliance des Corporations, et siégeait au sénat avant de rejoindre les séparatistes. Un nouvel indice de la part de *George Lucas* sur le fait que les changements vers le totalitarisme s'opèrent de l'intérieur. Enfin, la Guilde du commerce a Shu Mai pour leader. Il s'agit d'une alien Gossam, dont la planète Castell, située dans le territoire des colonies (vu précédemment), avait été reprise par la République à la fin du conflit, la plaçant dans un état de vulnérabilité critique auprès du reste des séparatistes et des Siths. Son assassinat entrainera ainsi la disparition nette et immédiate de la guilde. Si les aliens entre eux se traitent avec un respect relatif aux affaires, l'Homme, incarné dans ce camps par les Siths, tous humains, inféode les aliens et se sert d'eux avant de les éliminer afin qu'ils ne deviennent pas gênant (Dark Maul, alien membre de l'espèce Zabrak, n'était encore qu'un apprenti et semble avoir lui aussi été sacrifié par Palpatine, son maitre, qui s'est empressé de se rapprocher d'Anakin). La CSI comprend également le clan bancaire, dirigé par le Muun San Hill. Dernier membre notable des dirigeants de la CSI, le souverain Géonosien Poggle le Bref est l'archiduc qui régnait sur Géonosis durant la Guerre des Clones. Il tient l'un des rôles clés des dirigeants de la CSI. En effet, il est à la tête de plusieurs fonderies de droïdes disséminées sur sa planète, mais est également à l'initiative des plans de la future étoile Noire. Il en remet par ailleurs les plans au comte Dooku lors d'une réunion avec les dirigeants de la CSI durant l'épisode II. Ayant envoyé une grande partie de son peuple participer à l'édification de la future station spatiale de combat de l'empereur, le souverain, confiant, ne verra pas la trahison arriver et sera assassiné comme tous les autres chefs séparatistes afin de restaurer la paix que l'Empire se targue de remettre en vigueur par sa force.



Shu Mai



Poggle le Bref



Les Gungans paradent aux côtés des Naboo suite à leur victoire commune sur les Séparatistes à la fin de l'épisode I

Du côté Républicain, les aliens semblent bien mieux traités, tant en apparence que sur le fond. Cela semble par ailleurs mener les jedis et leurs acolytes au succès là où les Siths et la CSI échouent. Ainsi, les relations entre les Naboos et les Gungans, de prime abord tendus car ces derniers sont très fermés, se meuvent en une véritable alliance de fortune pour la liberté qui mènera les deux peuples au salut, scellant ainsi un lien fort qui verra même certains gungans nommés pour siéger au côté de Naboos au Sénat. Jar Jar Binks sera même nommé Sénateur de Naboo quand Palpatine sera élu à la tête du Sénat. De même, les bonnes relations entre Obi Wan Kenobi et l'alien Dexter Jettster[151] permettent au chevalier jedis de recueillir de précieuses informations tout au long du conflit



Obi Wan et Dexter en pleine discussion dans un Diner de Coruscant

[151] Informateur typique, il dirige une sorte de Drive-in du futur et son passé trouble lui offre tout un éventail d'oreilles de par la galaxie.

PDF Pro Evaluation

grâce au réseau du barman alien, un Besalik. Ce dernier révèlera en effet une information capitale qui conduira Obi Wan sur Kamino. Or c'est sur Kamino que l'armée de clones de la République Galactique a été commandée et est créée. En effet, le compte Dooku en avait passé commande pour la République en prenant l'identité du maître Jedi Sifo Dyas qu'il avait assassiné. Ainsi, la République disposait d'une armée puissante afin de contrer la menace Séparatiste ourdie dans l'ombre par ces mêmes seigneurs Siths. Il devient dès lors clair que la guerre des Clones qui s'ensuivit n'avait pour but que d'instiguer la peur et de déstabiliser la République afin de dresser Palpatine en leader aux pleins pouvoirs. Il pourrait ainsi prendre le contrôle total petit à petit, afin de transformer la République en Empire en assouvissant son pouvoir par la terreur. *George Lucas* se sert de cette guerre pour exemplifier l'utilisation d'un conflit à des fins politiques. En effet, la critique semble taillée sur mesure pour le *Patriot Act*[152] américain dressé par le gouvernement de *George W. Bush*.



Un Kaminoïen

Les kaminoïens, artisans de l'armée de Clones, se refuseront à servir l'Empire. Ainsi, l'armée de Clones ne sera pas renouvelée, et l'armée de l'empire remplacera ses hommes par des volontaires civils, forcément moins doués que leurs prédécesseurs modifiés génétiquement et entrainés pour le combat. Autre alien au rôle notable durant l'épisode II, la chasseuse de prime Zam Wesell tentera de supprimer la sénatrice Amidala dans son sommeil. Poursuivie et rattrapée par Anakin et Obi Wan, elle sera assassinée par Jango Fett afin qu'elle ne révèle pas d'informations. Appartenant à l'espèce des clawdites, Zam Wesell peut changer d'apparence à souhait, et revêtir les traits d'autres espèces, dont l'espèce humaine. Il s'agit d'un atout idéal afin de se fondre dans la population éminemment variée d'une planète comme Coruscant et permet par ailleurs d'attirer un semblant de sympathie pour la jeune chasseuse de prime lorsqu'elle revêt son apparence humaine avant de stupéfier le spectateur lorsqu'elle retrouve sa véritable apparence, peu avenante, à sa mort. Encore une fois, du côté Séparatiste, les



Zam Wesel retrouve sa véritable apparence après sa mort

PDF Pro Evaluation

[152]« Derrière cette expression, une référence à un autre événement historique, celui du 11 septembre 2001, et à la réaction législative qui avait suivi outre-Atlantique. Le 26 octobre 2001, quelques jours après les attentats qui ont frappé les Etats-Unis dans leur cœur, le président *George W. Bush* propose un train de mesures résumées par l'acronyme Patriot (pour *providing appropriate tools required to intercept and obstruct terrorism*, soit « fournir les outils appropriés pour déceler et contrer le terrorisme »). Le texte de 132 pages modifie un certain nombre de libertés fondamentales pour renforcer fortement le pouvoir des agences de renseignement et de lutte contre le crime de l'Etat fédéral américain, du FBI à la CIA en passant par la NSA. » Explication tenu par *Samuel Laurent*, pour le Monde, les décodeurs, en ligne, dernière mise à jour le 12/01/2015 à 17h58, consultable à : http://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2015/01/12/le-patriot-act-une-legislation-d-exception-au-bilan-tres-mitige_4554570_4355770.html

Hommes n'ont que peu d'estime pour les aliens. En ce sens, dans l'épisode III, on nous démontre les méthodes peu scrupuleuses des séparatistes qui n'hésitent pas à prendre le contrôle de certains mondes d'importance stratégique en terme de ressources ou de position, quitte à réduire la population en esclavage ou à prendre en otage ses dirigeants. Ainsi, à l'arrivée incognito d'Obi Wan Kenobi sur Utapau, située en Bordure Extérieure, l'administrateur Tion Medon (de l'espèce résidant sur Utapau : les Pau'an) indique discrètement au jedi que le général droïde séparatiste Grievous est présent afin que la République viennent à sa poursuite. Cependant, la République, à son basculement vers l'Empire et l'exécution de l'ordre 66 qui stipule que les jedis sont des traitres à éliminer par l'armée des clones, semble se mettre à se comporter de la même manière. En effet, sur Kashyyyk, les jedis reçoivent l'aide des combattants Wookies. Ces derniers, qui avaient tenu le front au coude à coude avec les clones se feront massacrer et réduire en esclavage par ces derniers après qu'ils aient manifesté leur soutien aux jedis.



Les aliens résidant sur Utapau sont persécutés et demandent discrètement l'aide de la République



Les Clones défendent les Wookies contre l'invasion des Droïdes Séparatistes



La séquence de la Cantina de l'épisode IV, devenue culte

Dans la trilogie originale, les aliens sont traités d'une façon différente. Les limites techniques étaient différentes, la CGI n'avait pas encore fait sa grande apparition et les costumes aliens étaient onéreux et compliqués à mettre en place et à utiliser. De ce fait, les films n'ont pas mis en scène des peuples entiers mais plutôt des touches d'aliens ici et là dans la grande composition des épisodes IV, V, et VI. Loin d'être absents, ils se montrent cependant avec parcimonie, rarement plus de deux ou trois représentants d'une même espèce à l'écran à la fois. Cette contrainte technique change évidemment la façon dont la saga a pu les traiter. Ainsi, après la célèbre scène de la Cantina de l'épisode IV, qui dévoile de nombreuses espèces aliens peuplant ce repaire de bandits et contrebandiers intergalactiques, l'apparition d'espèces aliens se fait plus timide. Il faut évidemment citer Chewbacca, éternel acolyte d'Han Solo qui permet d'apporter une note d'exotisme interstellaire dans un film qui met en scène, du reste, beaucoup d'humains. Le couple Han Solo Chewbacca se construit sur le modèle des « buddy movies », qui mettent la plupart du temps en scène deux acolytes officiers de police ou détectives qui doivent résoudre une affaire, le plus souvent dans la bonne humeur. Le rusé

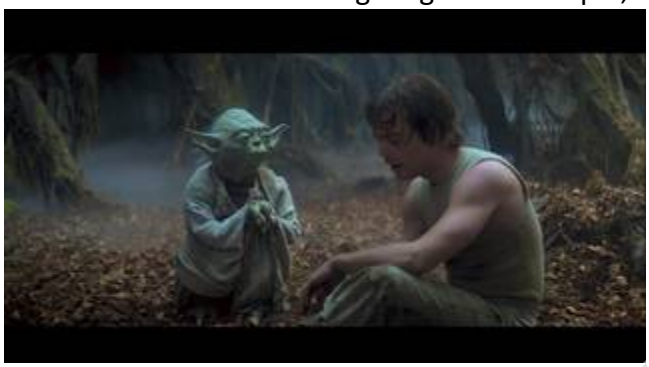
PDF Pro Evaluation

Han Solo fait ainsi bon usage de la force brute du pataud Chewbacca[153], et vice-versa dans des échanges qui alimentent fortement l'humour des films.



Les deux fidèles acolytes intrépides

Les épisodes V et VI, fort du succès de leur petit frère, peuvent se permettre plus de liberté en termes de créativité alien. Ainsi, la planète glaciale Hoth nous présente t'elle sa faune locale, avec les tauntauns et les terribles Wampas. Elle introduit des races inédites via les chasseurs de prime recrutés par l'Empire pour traquer le jeune Luke et ses acolytes. Parmi elles, les trandoshans, à l'apparence reptilienne, qui seront des protagonistes récurrents de l'univers étendu de Star Wars en jeux vidéo, livres et bandes dessinées. On découvre les travailleurs Ugnaughts sur Bespin, nains et porcins, acharnés à la tâche. Enfin, Dagobah introduit le personnage capital de Yoda, le maitre jedi. La petite marionnette verte sera traitée par la mise en scène comme la figure classique d'un ermite que la solitude aura rendu quelque peu farfelu, maître des arts martiaux. Si l'énonciation de son nom est étrange et que ses syllabes résonnent sans sens véritable, le spectateur ressent néanmoins la sagesse du personnage et se doute qu'il n'est pas encore capable d'appréhender les vérités qui se cachent derrière les paroles du vieux fou. Attendrissant, le petit personnage tire sa force émotionnelle d'une vulnérabilité touchante, là où le spectateur des premiers instants attendait un vénérable guerrier. Il introduira plus en détail la fameuse Force, selon des préceptes qui ne se cachent que peu des sources d'inspirations religieuses asiatiques de *George Lucas*. On apprendra par ailleurs dans l'épisode III que le maitre jedi entretenait une relation privilégiée avec Chewbacca, datant du conflit sur Kashyyyk. L'épisode VI est le plus foisonnant de nouvelles espèces. Elles prennent vie dans la cour du seigneur Huth Jabba, qui vit dans une immense forteresse entourée de ses chasseurs de primes qui forment un semblant de cour, avec des danseuses et des chanteurs. On y fait la connaissance d'espèces telles que les Twi'leks, danseuses sensuelles du maitre des lieux, mais aussi son dangereux conseiller. On y découvre également les Gamoréens, gardes porcins armés de gigantesques haches. L'alliance rebelle est également un vivier important d'espèces aliens. L'amiral Ackbar, originaire de Mon Calamari, ainsi que Nien Nunb, copilote de Lando Calrissian lors de l'attaque de la seconde étoile noire en sont devenus des icônes fortes et appréciés du public. Ces derniers



Yoda change quelque peu les codes d'apparence du vieil ermite qui prend le jeune héros sous sa tutelle



L'Amiral Ackbar

PDF Pro Evaluation

[153] Notons, à titre anecdotique, que le personnage de Chewbacca a été inspiré à *George Lucas* par sa chienne d'alors, *Indiana*, qui est toujours présente à ses côtés lorsqu'il prend le volant. Indiana Jones lui doit également son nom.



Lando Calrissian et son co-pilote Nien Nunb dans l'épisode VI

feront d'ailleurs leurs apparitions dans la résistance au cours du récent épisode VII. Oppressé par le régime totalitaire de l'Empire qui place l'Homme en hégémonie absolue supérieure aux autres espèces, qu'il réduit en esclavage, ces derniers rejoignent en masse la rébellion afin de tenter de le renverser.

Au total, on répertorie dans Star Wars une soixantaine d'espèces aliens intelligentes qui luttent, échangent et prospèrent ou disparaissent lors de conflits terribles, et une trentaine d'espèces « animales » aliens mise en scène[154].

3. Hiérarchie des peuples des étoiles de Stargate SG1.

La série télévisée Stargate SG1[155] met en scène de nombreux peuples à travers les étoiles. Ils sont aux alentours de 90 différents au total[156], marquants les péripéties et intrigues spatiales autour des portes des étoiles pour la série Stargate SG1 seule. Par ailleurs, ce chiffre grimpe encore si l'on prend en compte les nouveaux venus des séries dérivées (spin-off) que sont Stargate Atlantis[157] et Stargate Universe[158], narrant la suite des évènements de SG1. Mais quels sont les diverses interactions entre ces peuples et ces espèces différentes, leurs hiérarchies, conflits et échanges, et que semblent-ils vouloir signifier aux spectateurs ?

Le noyau central de la série se construit autour de l'Homme. L'histoire va opposer à l'espèce humaine, représentée principalement par les Terriens, mais pas uniquement, à de redoutables adversaires venus des étoiles. Conquête, suprématie, survie, convoitise : autant d'explications simples et concises vont amener l'Homme à se confronter à ce que cache le ciel étoilé. Comme nous l'avons évoqué précédemment avec Stargate dans notre sous partie **II - A - 1**, l'espèce humaine est représentée dans la série par les Terriens, mais aussi les Anciens, dont ils découlent, ainsi que tous les divers peuples des colonies d'esclaves que les Goa'ulds ont forcés à l'exil lors de leur venue sur Terre à la recherche d'hôtes et de main d'œuvre. Le fil narratif suit le déroulement de cet imbroglio astro-politique depuis le point de vue d'une



La découverte archéologique de la porte des étoiles en Egypte

PDF Pro Evaluation

[154] Liste complète disponible en annexe.
[155] Wright Brad, Glassner Jonathan, *Stargate SG1*, série, 10 saisons, Etats-Unis, Canada, 1997 à 2007, couleurs.
[156] Selon la base de données établie par des fans sur les cultures et formes de vie dans Stargate SG1 sur le site de fans *Stargate Fusion*. Consultable à cette adresse : http://www.stargate-fusion.com/sg1/cultures/
[157] Wright Brad, Cooper Robert C., *Stargate : Atlantis*, série, 5 saisons, Etats-Unis, Canada, 2004 à 2008, couleurs.
[158] Wright Brad, Cooper Robert C., *Stargate Universe*, **série annulée après 2 saisons**, Etats-Unis, Canada, 2009 à 2010, couleurs.

équipe militaro-scientifique américaine qui au gré de ses voyages d'exploration découvre alliés et ennemis, oppressés et oppresseurs. C'est là une des caractéristiques centrales de la série. Construite autour de l'Homme, elle le place, en dehors de la Terre (et des Anciens / Oris, qui ne sont plus véritablement des Hommes), comme la race la plus répandue, mais aussi la plus bafouée parmi les étoiles. Sous l'emprise des Goa'ulds, elle n'est qu'un vivier d'esclaves et d'hôtes voués à offrir leur corps à une entité qui chassera leur conscience, un sort proche de la mort en somme. Sous le regard curieux des Asgards, elle servira d'abord de cobaye, avant qu'une alliance soit scellée avec la Terre. Avec les Oris, l'Homme inférieur n'a sa place que dans une dévotion aveugle et une abnégation complète.



SG1 se verra confronté à la cruauté des Goa'ulds, mais pas seulement

Faisant face à des ennemis à la technologie bien plus avancée, les Terriens eux-mêmes, ne peuvent que retenir leur souffle lorsque ces peuples projettent de tenter une invasion par la porte des étoiles du SGC. Ainsi, sur le fil du rasoir, au bord du précipice en permanence, le sort incertain de l'Humanité à l'échelle intergalactique constitue le principal attrait pour le spectateur, qui, s'il sait que les Hommes ont de grandes chances de triompher dans un tel programme, ne cesse pourtant de les voir malmenés. La plupart des rencontres que font les équipes du SGC sont avec ces communautés expatriés de la Terre de force par leurs maitres Goa'ulds.

Le premier grand ennemi qui se dresse face à l'Humanité seront les Goa'ulds. Ces parasites apprirent autrefois comment posséder un hôte, afin de s'élever en maitre sur leur monde natal. Les premiers possédés par les Goa'ulds furent les Unas, autochtones humanoïdes au faciès reptilien de la planète qui abritait les premiers Goa'ulds. Cela leur permis de quitter leur berceau et de se développer, mais les symbiotes furent bientôt obligés de trouver des hôtes plus adaptés à leur croissance. Ainsi, lors d'un pèlerinage au bord du désespoir dans la voie lactée, les suivants du seigneur Goa'ulds qui se fait depuis appeler Râ, trouvèrent la Terre et ses hommes. Comme nous le rappelions dans notre chapitre précédent sur la série, ils forcèrent alors une bonne partie des Hommes à l'exil, en se faisant passer pour des dieux du culte égyptien avant de les faire voyager au travers des portes des étoiles qu'ils avaient appris à utiliser. Les hommes, dispersés, allaient servir d'esclaves dans les mines de minerais rares, ou bien encore de souches pour une nouvelle espèce de soldats voués à accueillir des symbiotes en leurs seins sous peine de mourir, par absence de système immunitaire. Les Goa'ulds ont formés une société féodale dont la hiérarchie est régie par des seigneurs dirigeants des systèmes, où les plus importants sont au nombre de douze. Ces seigneurs se livrent à des guerres perpétuelles autour de mondes et de ressources.



Les Goa'ulds ont totalement pris l'apparence des divinités du culte d'Egypte antique

PDF Pro Evaluation

Néanmoins, leur cruauté sans limite a créée des schismes aux niveaux philosophique et intellectuel au sein de l'espèce. Nous retrouvons ainsi une branche de Goa'ulds se refusant à effacer totalement la conscience de l'hôte au profit du symbiote, au profit d'un partage égalitaire de la gouvernance du corps. Cette branche, autoproclamée Tok 'ra, se déclare ennemie jurée de Râ. Stargate SG1 met en scène sans retenue le faste et l'opulence des Goa'ulds, dont l'architecture, le design de l'armement et de l'équipement mais aussi les noms ont été emprunté au culte de l'Egypte antique. Stargate SG1 s'élance ainsi en utilisant comme moteur le questionnement de l'Homme sur ses origines et sa place parmi les étoiles, en lui proposant une explication plausible d'un point de vue science-fictionnel, s'intégrant parfaitement dans l'écrin d'un passé encore nimbé de mystères. Cette terre propice au déploiement de l'imagination de par ses nombreuses zones d'ombre a permis aux scénaristes de prendre appui sur nos connaissances de la mythologie égyptienne afin de mieux jouer sur ses zones d'inconnu et notamment sur les prouesses titanesques en matière d'architecture par exemple, apportant des explications qui les rendent possibles par l'intervention d'une force extérieure venant en aide à ces Hommes à l'aube de leur ère. Réalité et fiction s'alimentent ainsi pour réécrire l'Histoire de façon à piquer la curiosité du spectateur sur des sujets aussi fondamentaux que l'existence et sa source. C'est là l'une des principales forces de la série, qui réussit ainsi à créer un monde plausible où déployer son histoire.

Sous l'égide des Goa'ulds, nous retrouvons les Jaffas, précédemment cité. Ces humains remaniés génétiquement dépendent de la présence de leur symbiote pour survivre. Les Goa'ulds ont privés ces humains d'un système immunitaire actif à l'âge adulte, s'assurant ainsi leur docilité. Les siècles de domination ont rendu les jaffas totalement soumis à leurs maitres, au moyen d'un fanatisme exacerbé entretenu par les Goa'ulds qui maintiennent leur image de dieux antiques, tout en forçant les jaffas à rester dans l'ignorance de l'antiquité.

Pour faire face à cet ennemi et espérer en réchapper, la Terre a dû se trouver des alliés de poids. C'est en la personne des Asgards que la Terre trouvera son salut. En effet, après des premiers contacts rendus difficiles par l'obsession de l'espèce Asgard pour les manipulations génétiques qui lui permettraient de remédier à son incapacité à procréer, ils sont devenus les principaux alliés des Hommes. Mieux encore, les Asgards, fier peuple parmi les plus développés des étoiles, malgré leur déclin programmé, considèrent les Hommes comme leur digne relève. Toutefois, cette alliance s'est construite au fur et à mesure, la confiance des petits hommes gris de Roswell ayant été gagné lorsque le SGC les aida dans une guerre qui semblait perdue d'avance contre les réplicateurs[159]. Grâce à l'aide des Terriens



Les Asgards se mêlent aux humains à bord des vaisseaux américains

[159] Les Réplicateurs sont une race avancée d'« insectes » technologiques, et constituent une menace encore plus importante que les Goa'ulds. Les Réplicateurs furent découverts par les Asgards sur une planète isolée il y a longtemps. Ils furent rapportés pour être étudiés mais ils s'échappèrent et détruisirent tout sur leur passage. Ils se nourrissent de matières premières et d'alliages pour ensuite se répliquer. Ils ont une grande capacité à apprendre et ont un comportement individuel. Cependant, ils ont un seul but commun, se répliquer. Les Asgards

PDF Pro Evaluation

et de leur technologie de combat radicalement différente, les Asgards purent échapper aux insatiables insectes robotiques. Dès lors, les Asgards prirent la résolution de faire don de leur technologie aux Hommes, ainsi que de leurs connaissances de l'univers, afin que l'Homme, en survivant aux Asgards, puissent perpétrer leur rôle s'apparentant à des bergers de la connaissance et de garants de la paix.

Sages et présents depuis des temps reculés, les Asgards faisaient jadis partie de « l'Alliance des 4 », qui regroupait les races les plus développées de l'univers connu. Ils y siégeaient aux côtés des Nox, des Furlings, et des Anciens dont découlent les Hommes. A propos des Furlings, la série ne révèle que très peu de choses, et le spectateur ne verra jamais leur apparence, mis à part des ossements dont l'origine reste à vérifier. De cette façon, la série conserve une part de mystère et joue avec le "sense of wonder" du spectateur, asticotant sa curiosité, tout en lui révélant qu'il existe plus que ce qu'on lui montre dans cet univers fictif. En ce qui concerne les Nox, la série donnera quelques éléments, tout en restant assez économe là encore. La série révèle qu'ils sont pacifiques et recherchent à éviter tous conflits, malgré une technologie impressionnante. Pourtant, leur apparence est assez modeste, voir primitive. Ces êtres semblent en harmonie avec leur environnement, et semblent avoir trouvé un équilibre parfait entre développement et pérennité. Parmi leurs grands pouvoirs, les Nox ont notamment les facultés de devenir invisible, et de ressusciter les morts par leur simple pensée. Là encore, la série joue avec des désirs parmi les plus présents chez l'Homme, lui faisant miroiter qu'ailleurs, dans un lointain berceau, d'autres formes de vies sont peut être capables de prouesses formidables, que le spectateur vit par procuration tandis qu'elles entre en jeu avec des personnages récurrents qu'il apprécie.



SG1 fait face à un Nox pour la première fois

Certains Hommes ont réussi malgré tout à tirer leur épingle du jeu, et ont pu prospérer et se développer de façon inhabituelle, à l'instar des Aschens, qui avaient les moyens de combattre efficacement contre les Goa'ulds, mais qui se révélèrent être des ennemis de la Terre eux aussi. On peut également citer l'Alliance Luxienne, consortium de pirates de l'espace dont la flotte imposante les rend suffisamment inquiétants pour être pris au sérieux par des seigneurs de guerre Goa'ulds. Leur menace grandit par ailleurs tandis que celle des Goa'ulds diminue. L'Homme prend peu à peu la possession des cieux.

PDF Pro Evaluation

décidèrent de détruire définitivement les Réplicateurs en transformant le soleil de Halla, proche de leurs mondes en trou noir. Malheureusement, les Réplicateurs s'échappèrent et tentèrent d'envahir une nouvelle colonie Asgard. C'est grâce au savoir des Anciens téléchargé dans le cerveau de O'neill que les Asgards ont pu repousser les Réplicateurs. Certains subsistent malgré tout. Source : Stargate Fusion / culture et formes de vie /réplicateurs consultable à cette adresse : http://www.stargate-fusion.com/sg1/cultures/57/replicateurs-les.html

Il nous reste à observer les Hommes qui se dressent pourtant contre l'Humanité dans sa globalité. Parmi eux, les plus éminents sont les Anciens, ou plutôt ceux qui se sont fait nommer les Oris suite au schisme résultant de l'accès à l'ascension. Comme nous l'avons détaillé précédemment dans notre sous partie **II - A – 1**, il s'agit d'une des plus grandes menaces pesant sur la Terre et ses alliés. Ils prennent d'ailleurs place en tant qu'ennemis majeurs lorsque les Goa'ulds sont défaits de façon définitive dans la série. La menace des Oris permet de mettre en parallèle dans ce monde diégétique que la plus grande menace pour l'Homme en réalité, c'est peut être bien lui-même. Si les Oris ont accès à des capacités et une technologie encore inconnue des Terriens, cette lutte ressemble pourtant bien à un fratricide. Si les Oris décident d'entrer en guerre contre quiconque ne se soumet pas à leur culte, les Altérans, ne sont pas d'une grande aide non plus. En effet, ces derniers ont les capacités de contrer leurs antagonistes que sont les Oris, puisqu'ils disposent eux aussi de la capacité d'ascension. Cependant, préférant ne pas interférer dans les Histoires des autres espèces, ils choisissent l'inaction à l'ingérence. Ce choix semble fonder sur la raison puisqu'il découle de catastrophes engendrées par leur dernière tentative d'ingérence, mais sur le fond, avec cette nouvelle résolution, les Altérans ne font que se détourner des problèmes, sans les régler. On peut avancer ici qu'un parallèle est possible avec les grandes organisations internationales de surveillance et avec des grandes alliances mondiales à l'instar de l'ONU qui peuvent rester paralysées face à des enjeux géopolitiques capitaux , tiraillées entre le devoir moral d'assistance et les souvenirs d'échecs passés. Parallèlement, comme nous l'avions déjà évoqué plus tôt, les Oris proposent une critique des dogmes et de leur suivi, qui conduisent au fanatisme.



L'apparence d'une Ori



Un prêcheur Ori

PDF Pro Evaluation

III. L'Homme face à l'Alien qui n'est pas doté d'une conscience supérieure, primitif voir animal.

A. L'Homme face à ses peurs. L'Alien comme métaphore de sensations primaires.

1. Quand l'Homme devient la proie (Alien, Predator).

Dans l'espace théâtre des récits de science-fiction, l'Homme peut être amené à rencontrer des aliens prédateurs, de dangereux chasseurs dépourvus de conscience. Tueurs-nés, primaires, suivant leur instinct de survie et de chasseur impitoyable, ces espèces extra-terrestres cauchemardesques renvoient l'Homme à l'état de proie. À travers l'analyse des films Alien, le huitième passager (premier opus) et Predator, nous tenterons de comprendre les significations des messages dissimulés derrière la traque de l'Homme par l'Alien primitif prédateur. Ces deux films, aux cadres très différents, sont construits selon la même structure de déroulement narratif. Par ailleurs, il est intéressant de se référer au sens propre du mot « primitif » dont la définition est « qui appartient au premier état d'une chose, qui est dans un état proche de son origine », « qui est sommaire, rudimentaire » selon le dictionnaire Larousse en ligne[160]. Les Aliens issus de ces films sont-ils réellement, intégralement ou partiellement primitifs ? Sont-ils au contraire si évolués qu'ils nous dépassent ? D'apparences volontairement inspirées des reptiles, qui sont parmi les formes du vivant les plus primitives (et parmi les plus anciennes) que l'Homme connaisse, l'Alien et le Predator sont-ils réellement ce qu'ils semblent être en termes de niveau d'évolution ?

Contrairement à des œuvres telles qu'Invasion of the Body Snatchers[161], ou Invasion Los Angeles : They Live[162] (ou l'adversaire est semblable à l'Homme et ne l'attaque pas pour s'en nourrir, les films à l'instar D'Alien ou Predator mettent en scène l'Homme dans une situation de traque aboutissant à une mort violente et directe. Le film installe un cadre isolé, d'où nul secours ne peut surgir : l'espace froid et vide dans Alien, la jungle luxuriante et impénétrable dans Predator. L'Homme se laisse approcher par son chasseur, en tant que proie ignorant encore ce que le destin lui réserve: habitué à être au sommet de la chaîne alimentaire et à dominer les autres espèces, il est difficile pour l'Homme de s'imaginer redevenir une proie. Méfiant mais encouragé par son arrogance, il ne réalise pas la gravité de la menace. Tandis que l'étau se resserre, les premiers doutes s'installent au sein des membres des équipes isolées qui prennent le statut de proie (à l'instar de l'équipage du Nostromo). Chasseurs nés,



La rencontre avec le prédateur occasionne presque toujours un funeste résultat

[160] Selon la définition du dictionnaire en ligne Larousse, disponible à l'adresse : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/primitif_primitive/63943, consulté le 19/08/2016 à 17h56.
[161] Kaufman Philip, *Invasion of the Body Snatchers*, Etats-Unis, couleurs, 1978, 01h55min.
[162] Carpenter John, *Invasion Los Angeles : They Live*, Etats-Unis, couleurs, 1988, 01h34min.

PDF Pro Evaluation

les extra-terrestres s'attaqueront aux survivants un par un, leurs tendant divers pièges et tirant partie de leur environnement, usant de leurs aptitudes physiologiques et d'équipements inédits : paradoxalement, certains, comme le Predator, encore primitifs, en proie à des rituels guerriers d'ascension utilisent quand même des outils xenos. Le temps que les survivants réagissent et s'organisent, ils sont déjà décimés et tenir tête aux créatures semble voué à l'échec. Seul un retour à l'instinct le plus basique et l'abandon de l'aide de toute technologie pourra leur donner une chance de survivre. L'Homme doit oublier tout ce qu'il a appris pour revenir à son état naturel et ré-adopter les comportements et reflexes de survie qui autrefois l'habitèrent. Analysons la signification de cette primo-résurgence nécessaire et de cet affrontement de l'Homme contre un être alien qui le dépasse et dépasse ses outils (incarnations de son évolution et qui caractérisent l'Homme), malgré son apparente constitution (et physionomie) sommaire.

Dans Alien, *Ridley Scott* place habilement ses personnages dans un cadre étouffant, propice à la claustrophobie. Ce dédale n'offre que peu d'issues, dont la plupart mène par ailleurs au vide spatial, peu accueillant : un vide dans lequel les cris ne peuvent se propager et d'où nulle aide ne peut parvenir. Le réalisateur prend le temps de nous présenter chacun des personnages, permettant au spectateur de discerner les forces et les faiblesses de chacun, avant de faire voler en éclat toute force de l'équipe. Cette erreur d'évaluation des forces en présence démontre que face à un danger d'un ordre nouveau, toutes nos estimations préétablies s'avèrent faussées, ainsi : le membre d'équipage le plus entreprenant fait la douloureuse expérience de devenir un incubateur vivant, le commandant du Nostromo paye cher un excès de zèle dans l'exécution de son plan d'extermination de la créature, les mécaniciens et leur savoir-faire ne seront d'aucun secours tandis que l'officier scientifique se révèlera impuissant face à la situation. Pire, cet officier scientifique sera démasqué par ses co-équipiers et sa véritable identité sera découverte : un androïde désintéressé de leur sort qui a pour mission de ramener sur Terre le spécimen alien pour étude. (David 8 de Prometheus[163], androïde membre de l'équipage aux objectifs divergents du reste de l'équipage semble un clin d'œil direct à l'androïde scientifique du Nostromo). Encore une fois, la technologie est l'objet de méfiance, voir même de défiance: puisqu'inefficace, elle est indigne de confiance : armes comme androïdes. L'Alien, parfait en comparaison de l'Homme en termes d'évolution, s'adapte sans problème à son nouvel environnement et en tire rapidement parti afin de piéger ses proies. L'équipage, trop dépendant de son équipement pour combattre la créature, est progressivement décimé malgré l'usage de stratégie pour piéger la créature. Trop dépendant de sa technologie, l'Homme se retrouve démuni



La séquence célèbre de la naissance de l'alien



Nul n'échappera à la créature, ou presque

[163] Scott Ridley, *Prometheus*, Etats-Unis, couleurs, 2012, 02h03min.

PDF Pro Evaluation

face aux menaces lorsque ses outils se révèlent inefficaces. Dans ces conditions, seul le retour à l'écoute de l'instinct semble laisser une chance à l'Homme dans cet affrontement dont le rapport de force s'inverse, plaçant la créature primitive au-dessus de l'Homme, tout développé qu'il soit. Tandis que les survivants succombent, l'angoisse progresse jusqu'à atteindre son paroxysme lorsque Ripley se retrouve seule face au monstre dans l'immensité du vaisseau, avec pour seule compagnie son chat Jones. Tandis que résonne le système d'autodestruction et son compte à rebours, Ripley abandonne peu à peu toute réflexion et ses armes pour se réfugier dans son instinct le plus profond. C'est grâce à ses prises de décision rapides et rusées que l'officier réussira à s'enfuir à bord de la navette de sauvetage avec son chat. Seulement, alors que tout semble terminé, le danger n'a en réalité jamais été aussi proche et l'Alien attend patiemment, blotti dans les circuits de la navette. Dans un dernier élan de courage, Ripley enfile une combinaison étanche et s'enfuit par le sas d'évacuation de la navette alors en plein vol spatial. Par cette action, le monstre extra-terrestre est aspiré dans le vide sidéral et brûle sous les réacteurs du vaisseau.


Seul l'instinct de Ripley pourra la sauver

La survie de Ripley et sa victoire tiennent du miracle, sa réussite est mise en scène comme une véritable prouesse presque impossible, qui doit tout à la chance. La créature est comme déifiée par le récit et par l'incapacité terrible de l'équipage à lui faire face malgré leur nombre, leurs équipements et leur connaissance des lieux. Aucun détail de son anatomie ne semble voué au hasard et tout parait optimisé pour faire de la créature l'alpha suprême de toute chaine alimentaire. De son sang acide à sa possibilité de respirer en tout milieu en passant par sa mâchoire rétractile faite d'un matériau qui ressemble à de l'acier, l'Alien est un chasseur parfait. L'Homme fait bien pâle figure à côté du monstre avec lequel il est enfermé. Ce qui semble une revisite science-fictionnelle du dédale et de son invincible minotaure fait tout pour mettre en valeurs la fragilité de l'Homme autant que sa vanité. Par son manque de méfiance, l'Homme se rend d'autant plus vulnérable qu'il est isolé. Ces graves erreurs sont bien vite sanctionnées tandis qu'un seul protagoniste, celle qui aura fait l'effort d'écouter ses pulsions naturelles instinctives, se verra survivre. De ce point de vue, Alien comme Predator (que nous allons l'étudier immédiatement après Alien) semblent condamner le trop grand orgueil que l'Homme a développé en se reposant sur ses outils et sa technologie. Alien replace l'Homme orgueilleux face à l'immensité et la force de la nature, l'appelant à davantage d'humilité. Si Ripley survit, c'est parce qu'elle réussit à s'adapter, non pas en créant des outils nouveaux, mais en adaptant son comportement et sa pensée à cette menace nouvelle qu'est l'Alien. Elle cesse enfin de pallier son manque d'adaptabilité par les outils et entame sa métamorphose. Ripley réussit à vaincre l'Alien par la réhabilitation de ses pulsions primitives et l'écoute de sa primo-résurgence qui lui permettent de redevenir supérieure à l'Alien en s'adaptant à ses défauts et atouts pour le dépasser, récupérant ainsi son statut de dominant.

PDF Pro Evaluation

Poursuivons notre analyse avec le film Predator[164] de *John McTiernan*. Ce dernier reprend les codes établis par Alien, le huitième passager[165] et les transforme, modifiant le cadre et les personnages, mais pas le concept original d'isolement, d'angoisse et de traque qui définissent les codes du film de survie. Le réalisateur décide de placer son récit sur Terre afin de se différencier le plus possible de sa source d'inspiration qu'est le film de *Ridley Scott*. Il remplace l'équipage commercial du cargo spatial Nostromo par un commando d'élite américain qu'il envoie en mission de sauvetage dans la jungle sud-américaine tombée aux mains des guérilleros. Le commando est composé de toutes les variantes du stéréotype du guerrier G.I bodybuildé, avec à leur tête un *Arnold Schwarzenegger* avare de longs discours. Le début du film n'augure en rien les évènements à venir, tandis que *John McTiernan* nous présente les personnages et leur psychologie de façon brève mais efficace. Le spectateur cerne bien vite quel membre de l'équipe sera l'éclaireur, quel sera le comique, le second, le belliqueux, et ressent surtout la tension générale qui existe entre le commando, la CIA et son envoyé. Le survol de la jungle en hélicoptère de combat et quelques minutes de marche dans la forêt luxuriante sont suffisantes au spectateur pour connaitre toutes les informations nécessaires sur l'escouade de mercenaires. Leurs élans patriotiques à la découverte des corps de leurs compatriotes écorchés et suspendus, ainsi que leur victoire éclaire chirurgicale et sans accros, contribuent à les ériger en guerriers surhumains démontrant une soi-disant supériorité des soldats américains face aux autres forces armées : ils correspondent désormais parfaitement à la représentation stéréotypée du *marine* américain, inflexibles, précis et mortels et semblent issus d'un message de propagande prônant l'enrôlement militaire. Une fois cette figure d'être invincible érigée, le réalisateur va la détruire lentement, entamant la traque du commando impuissant par le Predator, qui changera leur statut de guerriers puissants en proies faciles. Pris au piège dans une jungle où nulle évasion par hélicoptère n'est possible, l'escouade s'enfonce dans la végétation en direction d'un lointain point d'extraction envisageable. Leur marche sous tension est entrecoupée de plans en vision thermique, celle du Predator, qui les suit à la trace depuis la cime des arbres. Les plans rapprochés sur les personnages qui ne réalisent pas la traque en cours, participent au climat d'angoisse. L'éclaireur, pisteur présenté comme doté de sens aiguisés au-delà du possible, se paralyse de terreur sans raison apparente. En réalité, la créature alien se dresse quelques mètres devant



L'escouade de Schaefer est un cliché assumé de G.I



Les Hommes de Schaefer restent perplexes quant à ce qui se produit

PDF Pro Evaluation

[164] Ibid.
[165] Ibid.

lui sans que l'Homme l'ai véritablement décelé, puisqu'il est invisible grâce à sa tenue de camouflage high-tech. En cela le Predator est différent de l'Alien de *Ridley Scott* : s'il est primitif dans ses rites et dans les coutumes de sa civilisation guerrière, il dispose d'un équipement supérieur à celui de l'Homme. Tout comme l'Alien de *Ridley Scott*, le Predator joue avec son apparente primitivité et son effective supériorité sur l'Homme, mais il le manifeste différemment. Tandis que l'angoisse croît dans les rangs, l'inévitable se produit et l'escouade est séparée tandis qu'elle tente de rattraper sa prisonnière en fuite. S'ensuit la première mort et disparition étrange qui laisse sidérée la prisonnière témoin de la scène. « C'est la forêt qui l'a emporté » déclare-t-elle, abasourdie, comme sous entendant que c'est la Nature qui l'a repris aux vivants. L'insaisissable tueur frappera de nouveau, emportant les corps et conservant précieusement les crânes qu'il assimile à des trophées. Tandis que l'escouade se retranche et peine à ne pas sombrer dans la folie, le major Alan Schaefer (*Arnold Schwarzenegger*) tente d'étudier les tactiques de son ennemi. Malgré les nombreux pièges mis en place, les hommes du major sont défaits un par un, peu importe leurs armes, du petit calibre automatique aux puissants *gatlings* et lance-grenades. Alan Schaefer comprend finalement que la créature ne chasse que par plaisir et ne s'attaque qu'aux guerriers. Il envoie ainsi la prisonnière effrayée courir vers les hélicoptères d'évacuation, sans arme, tandis qu'il se prépare à un premier combat. Tandis que son dernier homme, l'éclaireur Billy Sole, sombre dans une transe teintée de folie et attend de pied ferme la créature muni de son large couteau, Alan cherche un plan. Billy ne résistera pas plus d'une seconde et la créature se rue déjà sur Alan à quelques dizaines de mètres plus loin. La première confrontation tourne court après qu'Alan prenne des coups et se retrouve désarmé avant de sombrer dans des chutes d'eau. Couvert de boue, il trouvera le moyen d'échapper à la vue thermique du Predator et se préparera à un ultime combat contre la créature, posant une myriade de pièges plus ou moins évidents afin de détourner l'attention de la créature des véritables dangers vers lesquels il compte la conduire. Armé d'un arc de fortune et de flèches pleines de poudre extraite de grenades, Alan hurle à l'attention de son adversaire. Alan triomphera finalement grâce à un retour à son instinct, renonçant à ses outils sophistiqués, préférant adopter des méthodes primitives et plus efficaces et en une primo-résurgence de l'Homme à l'état naturel, fusion véritable avec la nature, vaincra. Les Aliens et Predator, résistants à nos armes et outils malgré leur état primitif, représentent notre peur de rencontrer une espèce qui nous soit supérieure quel que soit notre niveau élevé de développement. Cette peur se retrouve ici majorée par le fait que cet état d'infériorité ne résulte pas d'une confrontation technologique défavorable à l'Homme, mais du fait que ces prédateurs nous sont supérieurs dans leur état que l'on considère primitif. Bien que l'Homme se soit développé et civilisé, en quelque sorte "sophistiqué", il est en état d'échec face à une menace d'une forme plus primitive que la sienne mais plus adaptée à son milieu.



Le Predator dissimulé dans son armure de combat.

PDF Pro Evaluation

La créature porte des traits anthropomorphiques et son visage reptilien reste caché sous un masque jusqu'aux toutes dernières minutes du film. Cette apparence renforce la quasi déification de l'extra-terrestre par l'absence de représentation de son visage, qui reste longtemps mystérieux. Le Predator est présenté comme supérieur en tout point aux plus puissants des guerriers humains, bien que possédant des caractéristiques proches du genre humain en terme de taille, membres, ainsi que par l'usage des sens. Cette illusion d'égalité renforce la surprise d'un écart de puissance inattendu entre les deux adversaires et participe à l'amplifier la chute de l'Homme orgueilleux à un statut de proie, privé même du statut de rival. L'Homme, en l'absence de prédateurs naturels directs, puise dans son imaginaire et joue à se faire peur en envisageant l'alien au sommet de l'échelle alimentaire, à sa place en quelque sorte. L'alien représente le personnage idéal, malléable à loisirs pour développer huis-clos, traques, affrontements épiques. Il offre des possibilités de monstres redoutables et de cauchemars infinis. Puisant dans nos peurs les plus latentes, primitives et instinctives pour s'inspirer, le cinéma met au point des adversaires conçus intégralement pour chasser l'Homme avec une efficacité maximale : insectes, reptiles, parasites, hôtes, poisons, armés de griffes et de crocs, virus qui nous rongent de l'intérieur... la panoplie est sans limite pour imaginer ce bestiaire. La mort est toujours brutale et violente : celle d'une proie qui s'est laissée prendre par son prédateur. Seulement, au lieu de se contenter des animaux existants dans la Nature auxquels l'Homme est familiarisé, le réalisateur fait appel à ces nouvelles chimères aliens afin de développer leur caractère dangereux et inconnu pour l'Homme et d'en faire des créatures améliorées faites pour le traquer. Contrairement aux animaux, les aliens résistent à nos armes, ce qui est leur capacité la plus effrayante puisqu'elle réduit notre évolution à néant, et notre adaptabilité à cette nouvelle menace à zéro. Ainsi, l'Homme se voit obligé d'entrer dans un combat où celui qui s'adapte de la meilleure façon à son adversaire (dans ses forces et faiblesses) sera vainqueur. Cette traque devient l'illustration de la théorie Darwinienne de l'évolution, dans un chassé-croisé entre chasseur et proie où l'évolution des aptitudes primaires est la clé de la survie.

L'Alien animal renvoie à l'Homme, qui fait ici face non pas au reflet de son comportement envers les siens, mais à son rapport à la nature, à son environnement, questionnant ses choix, son évolution et son adaptation, et les mettant en difficulté face à de nouvelles situations de danger.

PDF Pro Evaluation

2. Instinct animal, esprit de ruche, les insectes sont nos ennemis ?



L'espèce la plus commune d'Arachnide, qui fait entre 3 et 4 mètres de haut

Nous allons à présent focaliser notre attention sur Starship Troopers[166] de *Paul Verhoeven*, et plus précisément sur l'espèce alien que combat l'humanité dans ce récit : les « arachnides ». Cette espèce alien, qui semble primitive (tout comme l'Alien de *Ridley Scott*[167] et le

[166] Verhoeven Paul, *Starship Troopers*, 1998, Etats-Unis, couleurs, 2h15min.
[167] Scott Ridley, *Alien le huitième passager*, Etats-Unis, couleurs, 1979, 01h56min.

Predator[168], l'Arachnide réserve à l'Homme des surprises), se comporte de manière très similaire aux insectes organisés en ruche. Seuls ses membres centraux, les « cerveaux », sont dotés d'une intelligence comparable à l'Homme tandis que le reste de l'espèce obéit à un instinct animal et sert uniquement le bien collectif de la ruche. Comment fonctionnent ces aliens précisément et comment permettent-ils à *Paul Verhoeven* de communiquer ses messages dissimulés, via la narration et la dramaturgie, dans cette satire politique et hyperbolique ?

Les arachnides sont présents à l'écran sous six formes différentes. La majorité de leur espèce est constituée des arachnides d'infanterie. Physiquement terrifiants, ils semblent faits pour tuer, possédant une longue mâchoire qui sectionne sans difficultés le corps d'un homme. Leurs pattes pointues sont de redoutables armes qui transpercent aisément une armure de combat. Leur carapace, très résistante aux tirs des armes de la confédération, leur permet de tenir le front face aux fusils d'assaut et de se frayer un chemin jusqu'aux lignes des hommes où les arachnides auront la supériorité au corps à corps. La robe même de ces créatures (les rayures, ici oranges, servent d'avertissement dans la nature, et rappellent par ailleurs les abeilles et les guêpes, elles aussi insectes de ruches) semble désigner leur caractère dangereux. Une autre souche, plus rare, est dotée d'ailes leur permettant de voler. Combattant à leurs côtés, d'énormes scarabées se déplaçant sous terre, peuvent enflammer un gaz qu'ils projettent grâce à des antennes et à une impulsion électrique qu'ils peuvent déclencher à loisir. Ces redoutables cracheurs de flammes couvrent les lignes humaines d'une sorte de napalm impitoyable. Une autre espèce de scarabées à l'abdomen surdéveloppé sert d'artillerie antiaérienne grâce à des tirs de plasmas dirigés vers les cieux et la flotte humaine. Enfin, de petits scarabées sont au service des « cerveaux », l'espèce dominante intelligente qui donne les ordres au reste de l'espèce. Ces cerveaux sont très peu nombreux et restent cachés, protégés par les autres membres de l'espèce arachnide. Ils occupent une fonction proche de celle de la reine d'une ruche. Les scarabées de petite taille semblent former la caste ouvrière, puisqu'ils n'apparaissent dans aucune situation de combat. La seule occurrence de leur confrontation avec les hommes résulte du crash de deux des personnages dans une grotte. Capturés, ils sont emmenés auprès du cerveau le plus proche afin qu'il récupère leurs données stratégique militaires, en leur aspirant le cortex. Enfin, la caste militaire des arachnides, formée des trois espèces visibles par le spectateur restantes, est bien moins primitive qu'il n'y parait. Capables de tendre des pièges en suivant les ordres des cerveaux, ils sont à même de préparer des embuscades, d'élaborer des tactiques de submergement mêlées à des techniques de chasse, de prises de flanc et de diversion. Ils se montrent même capables de coloniser des mondes et mêmes d'attaquer la Terre grâce à l'envoi d'astéroïdes habitées comme transports de troupe



Un cerveau Arachnide est capturé à l'issu du film



D'autres Arachnides sont nettement plus imposants

PDF Pro Evaluation

[168] McTiernan John, *Predator*, Etats-Unis, couleurs, 1987, 01h47min.

ou simples projectiles démesurés. L'Homme, imbu de lui-même et se considérant comme un chef d'œuvre de la nature, dénigre de prime abord l'arachnide qui lui parait primitive (or, elle ne l'est qu'en apparence). C'est l'enjeu de la séquence de dissection en classe du début du film que de rendre compte du dénigrement de l'Homme pour ces aliens. La première attaque des hommes sur le monde principal des arachnides et la débâcle qui s'ensuit n'est que le résultat de ce dénigrement à l'échelle sociétale. Considérant que la création d'outils pallie au long travail de l'évolution, l'Homme ne se méfie pas des créatures qui ne sont pas capables de faire de même. On constate que le film initie un rappel à l'ordre de l'Homme qui ne fait plus preuve d'humilité face à la nature, et qui, gonflé d'orgueil, sous-estime son ennemi. C'est ce même orgueil qui est par ailleurs une composante clé menant les Hommes à préférer une société martiale à la démocratie. Ce rappel à l'humilité face aux forces de la nature, nous le retrouvons dans Alien[169] et surtout dans Predator[170], comme nous l'avons relevé précédemment. Il faut noter que cet orgueil est généralisé dans la société martiale de Starship Troopers et ne concrétise pas une critique de l'auteur en soit vis-à-vis du comportement de l'Homme face à la nature. Elle appuie plutôt le danger d'une humanité fasciste qui s'enorgueillirait au point d'en perdre toute considération pour la vie, alien ou humaine.



La dissection des espèces inoffensives d'Arachnides donnera lieu à des boutades sur leur infériorité

L'Alien, dans Starship Troopers, sert la critique de la société fasciste faite dans le film. L'espèce Arachnide présente une sauvagerie animale qui effraie l'Homme et en fait de prime abord un adversaire parfait pour un affrontement contre les soldats de l'Humanité. Ce combat sanglant qui renforce l'action dans l'œuvre et qui permet de mettre en scène, en contrepied de cette sauvagerie animale des aliens, la sauvagerie « civilisée » de la guerre. Elle permet au réalisateur de mettre en scène la guerre et ses horreurs, la mort, la mutilation et la souffrance perpétrée au nom d'idéaux censés justifier le sacrifice de nombreuses vies. Ainsi, en ayant la possibilité de pousser la sauvagerie des Hommes à son paroxysme en réponse à la sauvagerie animale, le réalisateur peut se servir de ce visage effrayant de l'Homme à la guerre pour servir son propos critique vis-à-vis de sa société fictive fasciste qui idolâtre ces guerriers.

L'apparence des arachnides, même si cela n'est pas confirmé par le réalisateur, semble fortement inspirée des amblypygis, bien réels. De la famille des arthropodes et de la classe des arachnides (évidemment), ces insectes vivent depuis l'ère Carbonifère et ont peu évolué depuis. Ils se divisent en environ 170 espèces, et dix-sept genres[171]. Ces insectes vivent cachés

[169] Ibid.

[170] Ibid.

[171] En accord avec Wikipedia / Amblypygi, disponible à cette adresse : https://en.wikipedia.org/wiki/Amblypygi, ainsi qu'au site internet Key to Australian Freshwater and Terrestrial Invertebrates / Phylum Arthropoda Subphylum Chelicerata Class Arachnida Order Amblypygi, disponible à cette adresse : http://keys.lucidcentral.org/keys/v3/TFI/start%20key/key/chelicerata%20key/Media/HTML/Amblypygi.html.

PDF Pro Evaluation

dans des trous, fissures de rochers et grottes d'Afrique, d'Amérique centrale et Sud, d'Asie et d'Europe. De couleur beige et noire, la ressemblance avec l'arachnide alien de Starship Trooper est frappante. Ils disposent de six pattes pour marcher et de deux pattes plus développées qui leur servent de pinces. Les arachnides de Starship Troopers ont de même six pattes pour se déplacer et deux pattes plus petites pour attraper leurs proies. Les amblypygis sont cependant solitaires. Leur façon de se nourrir semble avoir inspiré la façon dont les Cerveaux arachnides s'emparent du savoir des Hommes : en leur aspirant le cerveau. En effet, les amblypygis saisissent leur proie, l'immobilisent et la broient pour la réduire en bouillie qu'ils aspirent en rejetant l'exosquelette vidé de toute substance[172].



Un amblypygis, bien réel : la ressemblance est marquée avec les arachnides

L'apparence effrayante des arachnides, leur caractère impitoyable et leurs sombres desseins sont ordonnés afin de nous faire ressentir du dégoût et de la crainte à leur égard, des sentiments que la propagande militariste attise dans le cœur de ses patriotes vis-à-vis de ses « ennemis » proclamés. Cette propagande militaire présentant les nouvelles du front et les dernières nouvelles liées à la recherche scientifique destinée à l'armée et à la logistique est par ailleurs très présente dans le film. Dirigés par une conscience collective et dotés d'une apparence inquiétante dans leurs attributs et leurs couleurs, les arachnides sont sculptés pour effrayer l'Homme. Inspirés sans doute par des insectes bien réels, tels que les amblypygis, ils puisent leur apparence dans des formes de vies que l'instinct de l'Homme a catégorisées depuis bien longtemps comme dangereuses. Ils constituent ainsi un ennemi détestable et repoussant, qui tue sans pitié et menace l'espèce humaine, du moins au début de l'histoire.

Cette vision change lorsque leur statut de monstres à la noirceur insondable bascule au statut de victimes de la contre-attaque de l'humanité qui se défend. Si le film chuchote au spectateur peu avant sa fin que ce sont les hommes qui ont attaqué les premiers, il conserve cependant la même mise en scène pour représenter les arachnides qui demeurent des monstres jusqu'à la fin du récit. Le spectateur doit prendre lui-même de la distance face aux images qui lui sont proposées et réaliser que le film est tourné intégralement pour ressembler à un message audiovisuel de propagande militariste. *Paul Verhoeven* déclara lors d'une interview qu'il eut pour objectif de détourner l'œuvre littéraire dont il s'est inspiré, le livre éponyme de *Robert A. Heinlein*, pour dénoncer les dérives possibles d'un basculement militariste totalitaire des États-Unis grâce à un scénario « jouant de l'imagerie fasciste pour



"Le cerveau est éffrayé !" et il a bien raison de l'être, vu ce qui l'attend

PDF Pro Evaluation

[172] Ibid.

pointer certains aspects de la société américaine »[173], énonçant clairement la cible dissimulée derrière sa société fictive. Les héros se délectent de l'effroi du cerveau des arachnides lors de sa capture. Il sera par la suite torturé dans des laboratoires d'étude afin de comprendre l'espèce arachnide. On notera que cette pratique sera faite sans aucune limite éthique et en dehors du respect du code militaire qui protège un tant soit peu les prisonniers de guerre. Le spectateur peut alors rompre l'illusion du bien défendu par la propagande de la confédération, que le film singe sur la forme. Les héros, eux, resteront immergés dans cette illusion du devoir accompli, du bien suprême collectif défendu, ou seront simplement contents d'avoir survécu ensemble. Au final, la Confédération, sous ses airs héroïques, aura envoyé ses hommes se sacrifier sciemment comme l'explique le personnage Carl Jenkins afin d'apprendre de l'ennemi. La Confédération ne montre pas plus de considération pour la vie des siens que celle de ses ennemis. Les jeunes générations sont endoctrinées dès leur arrivée sur les bancs de l'école et ne voient plus que les vérités falsifiées du gouvernement comme seule et unique vérité, certains d'être encore libres de penser. Si le film tente de se garantir d'être compris au second degré par un humour et des personnages caricaturaux, la réception de Starship Troopers par les publics à sa sortie en 1997 fut négative et beaucoup le jugeront réellement pro-militariste. Il est pourtant assez aisé de déceler le décalage de traitement instillé par *Paul Verhoeven* dans son film à la forme volontairement hybride entre film de propagande et sitcom pour adolescents[174]. Cette possibilité de basculement pour le spectateur que constitue la fin du film incarne la dernière voltige de double lecture que le film propose, plus discrète car ne s'appuyant pas cette fois sur le ressort de l'humour. Finalement les spectateurs peuvent prendre le parti des arachnides tandis que le film se développe, notamment lorsqu'ils découvrent que les hommes ont attaqués en premier et qu'ils n'ont aucun scrupule à torturer leurs prises. Ainsi, l'Homme de cette société fasciste apparait progressivement de plus en plus exécrable et déraisonné, et détourne petit à petit mais durablement le spectateur de son parti.



Tout n'est pas aussi manichéen que le voudrait le lieutenant Rasczak

PDF Pro Evaluation

3. Les limites de l'imaginaire, entre anthropomorphisme et inconnu.

Définissons l'imagination et son processus afin de comprendre son fonctionnement et déterminer ses limites. Nous appliquons le raisonnement suivant à notre objet d'étude

[173] Selon Allociné / Starship Troopers / secrets de tournage. Consultable à cette adresse : http://www.allocine.fr/film/fichefilm-4987/secrets-tournage/

[174] Le casting a par ailleurs été réalisé de façon à rassembler des acteurs connus de diverses sitcoms de l'époque.

spécifique qu'est la science-fiction, et non pas comme une généralité. De même, si les auteurs et textes que nous citons ne parlent pas directement de notre objet d'étude, il nous a semblé possible de les mettre à profit et d'utiliser leurs discours dans une étude vouée à la science-fiction.

Aristote établit la distinction entre les diverses facultés de la connaissance que sont la sensation, l'imagination et l'entendement. L'imagination est définie selon lui comme « le pouvoir de se représenter un objet même en son absence et de l'examiner indépendamment des sens. »[175] L'imagination à elle seule ne fait pas la pensée, car elle ne produit pas de jugement sur la réalité qu'elle a fait apparaître. Néanmoins, cette faculté essentielle est la passerelle nous menant de la pensée aiguillée par notre sensibilité vers le jugement, subjectif. Le jugement met en relation le sujet et le prédicat (l'opinion que l'on évoque à son propos), il confronte la compréhension de l'objet au concept que l'on s'en fait : dans le cas du film de science-fiction, il s'agira d'une représentation du monde, et de la mise en avant de ses forces et failles par le biais de métaphores cachées dans les évolutions futures d'une civilisation proche de la nôtre. L'imagination est notre passeur entre l'expérience directe, qui définit l'objet, la réalité, et l'entendement qui définit le concept, notre représentation de l'objet, majorée subjectivement.

Si la science-fiction lui offre un théâtre qui semble sans fin, notre imagination n'a-t-elle pas non plus de frontières ? Il semble que les limites de notre perception et de notre compréhension générale des choses ne dictent non pas des limites directes, mais plutôt des lignes directrices pour contenir notre imagination. Elle semble ainsi ne pouvoir jouer que dans un certain théâtre. Nous allons tenter de comprendre quels en seraient les limites. *Descartes* déclare dans ses Méditations[176] : *« je ne puis imaginer les mille côtés d'un chiliogone comme je le fais des trois d'un triangle, ni pour ainsi dire, les regarder comme présents avec les yeux de mon esprit ».* On peut concevoir ce que serait une telle figure géométrique, mais nous sommes incapables de nous la représenter. Même en essayant d'imaginer son apparence, elle serait si floue et confuse qu'elle n'apporterait rien de précis à son sujet. La représentation semble donc contenue dans des limites définies par notre perception et notre expérience.

L'imagination permet cependant de faire apparaître le réel sous un jour nouveau qui relance l'intérêt de l'Homme à son égard : elle offre un point de vue majorée de la subjectivité de son auteur sur le réel, qui, nu, ne nous offre aucun émerveillement puisque conforme à la représentation subjective que l'on en a toujours eu. La science-fiction permet aisément l'émerveillement par sa capacité à modeler le réel et à le réinterpréter, pour le transformer en quelque chose de nouveau, cristallisant la majoration subjective apportée par l'auteur, par ces modifications voulues du réel. Afin de clarifier cette idée, citons *Blaise Pascal* dans les Pensées[177] : « *quelle vanité que la peinture qui attire l'admiration par la ressemblance des choses, dont on n'admire point les originaux ».* Autrement dit, ce qui dans la nature ne susciterait aucun intérêt particulier est paradoxalement regardé avec admiration dans une

[175] Aristote, *De l'âme*, Flammarion, 1999, Editions Flammarion poches, 292 pages.

[176] DESCARTES René, *Méditations Métaphysiques*, Presse universitaire de France, Edition 8, Collection Quadrige, 420 pages.

[177] PASCAL Blaise, *Pensées*, Le livre de poche, 2000, Collection Classiques, 735 pages.

PDF Pro Evaluation

image, sculpture ou autre représentation. L'imagination fait ainsi paraître digne d'intérêt ce qui ne l'est pas particulièrement, puisqu'elle le majore de notre subjectivité et l'expose au regard des autres, changeant ainsi leur perception du sujet représenté. L'admiration du talent et de la technique de l'artiste qui a su reproduire un objet réel en y ajoutant sa sensibilité, un message, est déjà en soit une majoration subjective d'ordre intellectuel de la part du récepteur. *Blaise Pascal* ajoute à propos de l'imagination qu'elle est « *cette partie dominante dans l'homme, cette maîtresse d'erreur et de fausseté, et d'autant plus fourbe qu'elle ne l'est pas toujours ; car elle serait règle infaillible de vérité, si elle était infaillible du mensonge* »[178]. Pour le philosophe, l'imagination peut l'emporter sur la connaissance rationnelle et ainsi tromper la perception première de par la majoration subjective et intellectuelle qu'elle y apporte. Ainsi, le jugement qui en ressort est modifié. Il reprend un exemple donné par *Montaigne*[179] *: « le plus grand philosophe du monde sur une planche plus large qu'il ne faut, s'il y a au-dessous un précipice, quoique sa raison le convainque de sa sûreté, son imagination prévaudra ».* L'Homme ne semble pas pouvoir s'empêcher d'imaginer, d'anticiper et de majorer subjectivement toute perception. Dans notre cas, l'imagination prend le dessus sur la perception du spectateur, et son intellect se perd entre la réalité et la fiction, dans cet état de rêverie où l'a mené son jugement altéré par la déformation de l'imaginaire face aux images qui tentent de se substituer à la réalité du spectateur. On peut avancer que l'imagination se sert pour cela de la « fonction fabulatrice » avancée par *Henri Bergson*. Il s'agit de la forme spécifique de l'imagination qui permet de « *créer des personnages dont nous nous racontons à nous-mêmes l'histoire* »[180].

L'imagination tire sa force de sa capacité à donner corps à tous nos fantasmes, désirs et envies. Nous pouvons nier la réalité à souhait pour lui substituer le monde de l'imaginaire. Cela peut avoir pour but de compenser une insatisfaction. D'un point de vue narratologique, cela peut avoir pour but de rendre attrayant un discours sur le monde. Qui plus est, faire adhérer les publics à notre récit qui se déroule dans un lointain futur imaginé, nous permet en tant que narrateur de présenter directement les conséquences de certains choix et comportements actuels que l'on souhaite mettre en porte-à-faux, en mettant en exergue leurs conséquences fictives fâcheuses. Nous pouvons également porter la réalité au travers du miroir de l'imaginaire, en le recouvrant d'un linceul futuriste : ainsi l'on retrouve, dans la diégèse, une société ou une civilisation aux problèmes et aux forces similaires aux nôtres mais dont l'apparence futuriste permet de souligner les traits qui nous intéressent plus facilement. Cette aisance provient du pouvoir de modélisation du dit exemple futuriste par l'auteur, qui peut réfléchir le cadre et la mise en scène en intégralité afin qu'elle remplisse au mieux sa mission de démonstration et de clarification d'une situation réelle par l'utilisation de la « distanciation cognitive ».

Dans le rêve, l'imagination est particulièrement présente si l'on raisonne dans le sens de l'analyse Freudienne. L'imagination y tient le rôle de garante de la santé mentale de l'individu, refoulant frustration et réalisant fantasmes et désirs. Le psychisme trouve dans le

[178] BLAISE Pascal, Op cit.
[179] Op cit.
[180] BERGSON Henri, *Les deux sources de la morale et de la religion*, Presse Universitaire de France, Edition 11, Collection Quadrige, 744 pages.

PDF Pro Evaluation

rêve un moyen d'exprimer sous forme d'histoires des sentiments et désirs refoulés afin d'en évacuer la frustration. On peut avancer qu'elle semble tenir ce même rôle pour les auteurs, qui aspirent certainement à partager leurs propres frustrations sociétales en lien avec leurs convictions mises à vif. La transmission d'opinions et de messages, par le biais du discours tenu par le film implicitement ou explicitement, offre une certaine catharsis à l'auteur, qui se soulage tandis qu'il communique.

S'il l'imaginaire n'est pas le réel, il y est fortement connecté. Aussi, l'imaginaire semble-t-il trouver sa limite dans cette même réalité : il est impossible à l'Homme d'inventer quelque chose de radicalement nouveau. Il est capable, simplement, de mêler plusieurs sujets de sa connaissance afin d'en créer un nouveau. L'imagination reproduit, invente, substitue. De cette manière, nulle créature chimérique, nul cadre diégétique ne nous est totalement étranger. L'Alien est tantôt chimère d'hommes et d'animaux, tantôt conscience supérieure sans enveloppe charnelle (il n'y trouve alors pas de représentation physique propre, mais plutôt des figurés archétypaux types boules lumineuses, par exemple (les Oris ascendant dans Stargate[181]), tantôt simplement un double. Le cadre quant à lui, n'est qu'un remaniement fait de la majoration subjective par l'auteur de paysages connus et de concepts architecturaux toujours bien inspirés de la réalité. Aussi, même dans une galaxie lointaine, très lointaine, les extra-terrestres auront des visages familiers aux zoologistes, et les paysages lunaires, martiens ou terrestres seront représentés.

B. Domination incontestée de l'Homme sur son environnement, remise en cause ?

1. Civilisation détruite : l'Homme est un loup pour l'Homme ?

La confrontation entre l'Homme et ses adversaires, aliens ou créatures diverses, ne se solde pas toujours pas une victoire triomphale de la solidarité et du courage face à l'adversité sur fond de musique orchestrale teintée de bannière étoilée. La défaite de l'Homme, face à son adversaire, à la Nature, ou à lui-même est une piste explorée par certains films et séries. Nous pensons par exemple à des œuvres telles que Prometheus[182] de *Ridley Scott*, Cloverfield[183] de *Matt Reeves*, la série télévisée The Walking Dead[184] crée par *Frank Darabont* et *Robert Kirkman*, Invasion of the Body Snatchers[185] de *Philip Kaufman*, Matrix[186] de *Larry* et *Andy Wachowski*, Invasion Los Angeles : They live[187] de *John Carpenter*.

[181] Wright Brad, Glassner Jonathan, *Stargate SG1*, série, 10 saisons, Etats-Unis, Canada, 1997 à 2007, couleurs.
[182] Scott Ridley, *Prometheus*, Etats-Unis, couleurs, 2012, 02h03min.
[183] Reeves Matt, *Cloverfield*, Etats-Unis, couleurs, 2008, 01h21min.
[184] Kirkman Robert & Darabont Frank, *The Walking Dead*, série, en production, AMC, format 42 minutes, 7 saisons à ce jour.
[185] Kaufman Philip, *Invasion of the Body Snatchers*, Etats-Unis, couleurs, 1978, 01h55min.
[186] Référence est ici faite à la saga Matrix dans son intégralité : The Wachowski Brothers, *Matrix (I-Reloaded, Revolutions)*, Etats-Unis, couleurs, respectivement 1999, 2003, 2003, 02h16, 02h18min, 02h09min.
[187] Carpenter John, *Invasion Los Angeles : They Live*, Etats-Unis, couleurs, 1988, 01h34min.

PDF Pro Evaluation

Invasion of the Body Snatchers[188] de *Philip Kaufman* nous transporte dans une autre sphère apocalyptique. Cette fin du monde est insidieuse, insoupçonnée : preuve en est puisqu'elle (la fin du monde) tue dans le film l'Homme dans son sommeil. Les envahisseurs prennent discrètement place dans les enveloppes charnelles des hommes et femmes tandis que les survivants ne se savent même pas cernés. Invasion of the Body Snatchers place son cadre diégétique à l'aube de son apocalypse. Nul univers post-apocalyptique ici : nous arrivons, spectateurs, lorsque le monde va basculer dans l'abîme. L'Homme nous est présenté inconscient du danger insidieux qui se rapproche et qui prend la forme de ce dont l'Homme se méfie le moins : la nature et ses fleurs. Mieux encore, les personnages offrent ces fleurs à ceux qu'ils aiment, d'abord sans savoir qu'ils les condamnent, puis, une fois remplacés par leurs doubles aliens, sciemment pour le bien de l'invasion. C'est donc la confiance qui est ici malmenée. Les êtres chers, les proches, sont notre plus grand péril. Si le film présente un procédé d'ingestion et de renaissance « antropo-végétale », l'envahisseur prend les traits du commun des mortels et s'insinue dans les foyers pour anéantir ses membres un par un. Les victimes ont à peine le temps de s'inquiéter du changement d'attitude de leurs proches qu'elles sont déjà happées dans leur sommeil. Si le film parle d'une invasion extra-terrestre pour le moins originale (héritée de l'œuvre originale dont *Philip Kaufman* fait le remake), c'est bien ici de l'Homme et des théories du complot dont il est question. Le film expose la question de la paranoïa collective sur contexte de guerre froide. Ainsi l'ennemi porte les traits de l'Homme car il est moins alien que communiste bolchévique. Du moins, c'est bien de ce type de peur, dans l'air de son temps, dont il s'inspire après une fragilisation du pouvoir américain sous la présidence de *Nixon* et sa trahison publique dans l'affaire du Watergate. Encore une fois, le pire ennemi de l'Homme est bel et bien lui-même. L'Alien sert de métaphore pour jouer sur la peur de l'envahisseur (comme souvent durant la guerre froide) et la crainte de l'infiltration communiste sur le territoire des États-Unis. Ces aliens à l'apparence humaine, froids et calculateurs, semblent être l'incarnation parfaite du paradoxe du semblable / étranger, ennemi indirect que représentait le vil communiste dans l'imaginaire collectif. Invasion of the Body Snatchers semble offrir une fin sombre, dont l'Homme ne sort pas victorieux, à l'image du personnage de Mathieu interprété par *Donald Sutherland* qui clôture le film en hurlant sur son amie, autant que sur le spectateur, en la pointant du doigt en signe de dénonciation et de traque. Autant que la pauvre Nancy, le spectateur est le



Les plantes enveloppent insidieusement les humains dans leur sommeil afin d'en créer des copies tout en dévorant les originaux



La fin du film surprend autant le spectateur que la pauvre Nancy

PDF Pro Evaluation

[188] Ibid.

prochain sur la liste des transformés. La défaite face à cet ennemi entraine la fin du monde. Là encore, le réel s'infiltre dans l'imaginaire et le film, qui se veut horrifique, joue sur la peur de son public d'un conflit cataclysmique entre les deux grands blocs de la guerre froide.



La politique est dans le collimateur du film

Dans la continuité, Invasion Los Angeles, They live[189] nous propose une société dont les dirigeants politiques et financiers sont en réalité des extra-terrestres dissimulés qui contrôlent les masses et les rendent dociles par des procédés détournés de la communication et du marketing propres à la société de consommation. Un homme, le personnage central du film, découvre par hasard des lunettes de soleil qui lui permettent de voir les aliens sous leur véritable visage et de déchiffrer la vérité dissimulée derrière les messages des médias et des publicités (comme évoqué précédemment dans notre partie I-A-3). La société est corrompue de l'intérieur et l'ennemi est en son sein, dissimulé sous les traits de l'Homme. Malheureusement pour les « résistants », ils ne sont pas seuls : aux côtés des envahisseurs se dressent des humains ralliés à leur cause par cupidité. Dans ce cas de figure là aussi, l'Homme représente l'adversaire principal, que ce soit en alien déguisé[190] ou en traître collaborateur. Cette traitrise se manifeste avec force sous les traits du personnage d'Holly, qui prend le parti des envahisseurs durant les derniers instants du film, se révélant être une ennemie. Frank, lui, interprété par *Keith David*, représente via son personnage les humains qui préfèrent ne pas découvrir la vérité car elle les effraie. Cette catégorie de la population, majoritaire, préfère un doux mensonge qui les plonge dans une agréable torpeur plutôt que la découverte d'une douloureuse vérité : l'Homme est asservi. Frank n'ouvrira les yeux qu'au terme d'un long combat physique qui durera plusieurs bonnes minutes. Ce combat est métaphorique d'une lutte intérieure entre le choix de la vérité contre celui du confort déraisonné. L'envahisseur alien se sert des vices de l'Homme et les utilise contre lui afin de s'assurer une victoire totale et indolore, manquant son objectif d'un mince fil.


Mieux vaut ne pas se fier à cette apparence candide

Dans des œuvres tels que Prometheus[191] ou Matrix[192], c'est la machine qui prend l'apparence de l'Homme et le mène à sa perte. Dans le film de *Ridley Scott*, la soif d'immortalité du richissime Peter Weyland le pousse à organiser une expédition interstellaire tout en en dissimulant ses véritables motivations à l'équipage. L'équipe du Prometheus se retrouve face à des créatures encore inconnues, les xénomorphes, créatures célèbres d'Alien[193], et les Ingénieurs, qui semblent à l'origine de l'Homme.

[189] Ibid.
[190] Ces envahisseurs ont par ailleurs des traits très proches des humains, si ce n'est qu'ils sont comme écorchés.
[191] Ibid.
[192] Ibid.
[193] Scot Ridley, *Alien, le huitième passager*, 1979, Etats-Unis, couleurs, 01h57min.

PDF Pro Evaluation

Cependant, les pauvres équipiers d'Elizabeth Shaw trouveront un autre ennemi en la personne de David 8, androïde à l'apparence parfaitement humaine qui était chargé de la maintenance du vaisseau et de la survie de l'équipage durant son voyage en stase. Dévoué à la cause de son maitre, Peter Weyland, il contaminera volontairement l'amant d'Elizabeth afin d'observer les effets de la substance noire retrouvée sur la planète LV-223 qu'ils sont venus explorer. Par la suite, lorsqu'après avoir eu des rapports sexuels avec Charlie Holloway, contaminée par David, Elizabeth tombera enceinte malgré sa stérilité, David encore caché derrière son masque, l'analysera. Ils découvriront avec stupéfaction et horreur pour l'une, intérêt et inflexibilité pour l'autre, que la jeune femme est enceinte d'un alien. David tentera alors d'emprisonner Elizabeth en stase contre sa volonté pour la ramener sur Terre afin d'analyser l'embryon alien qui se développe avec fulgurance. Après s'être enfuie, Elizabeth utilisera les machineries du vaisseau pour extirper l'alien de son ventre. Simplement meut par une froideur mécanique et une dévotion binaire à son maitre, David se rendra par la suite utile à la jeune femme tandis qu'elle viendra récupérer ses restes endommagés à la fin du film avant d'entreprendre un voyage vers la planète des ingénieurs à bord d'un de leurs vaisseaux. Si la machine s'y révèle être un dangereux opposant au héros, elle obéit néanmoins aux desseins d'un maitre humain puis sert le bien commun une fois son maitre disparu, ce qui l'inscrit dans ~~la~~ une certaine forme de neutralité. Dans Matrix[194] la machine et le double de l'Homme qu'elle oppose à l'Homme sont bien différents.



Des humains, cultivé par les machines et rêvant d'une réalité qu'est en vérité la fameuse matrice

Dans l'œuvre des frères Wachowski, Les machines ont pris le pouvoir. À l'instar de la saga Terminator, la création a dépassé le créateur et se place en situation hégémonique sur la Terre. Les hommes sont réduits à l'état de bétail, mais sont en réalité plutôt « cultivés » comme des plantes. Placés dans des cuves, ils sont endormis et rêvent d'une vie parallèle qu'ils pensent être la réalité, en attendant que les machines viennent faire leur sinistre récolte. Dans ce rêve, la réalité d'autrefois est reproduite afin de perdre la conscience des rêveurs avant qu'ils ne soient récoltés. L'Homme y fait face à son apparence, son reflet irréel. Ce monde parallèle, la matrice, sert à la fois de file d'attente pour la moisson, et de lieu de surveillance des activités de certains rebelles qui se sont réveillés et tentent de sauver les humains. Traqués par la machine, ils font pourtant face à des êtres à l'apparence humaine : les agents. Fondus dans leur théâtre d'opération, ces « antivirus » du système Matrice traquent les interférences afin de trouver ceux qui tentent de la détraquer. Les rebelles, grâce au piratage, peuvent se servir du code source du programme afin de modifier les capacités de leurs incarnations dans ce monde parallèle et ainsi faire face aux surhommes que sont les agents. L'Homme est encore une fois son pire ennemi, à la fois créateur maudit, agent de la matrice (en apparence), mais aussi

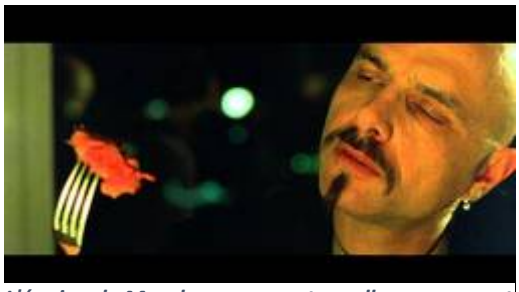


Les agents traquant les humains rebelles dans la matrice

[194] Ibid.

PDF Pro Evaluation

richissimes magnats préférant une vie de luxe et d'opulence dans le rêve en contrepartie de leur docilité et silence dans la matrice face à l'hégémonie des machines. L'équipe de Morpheus compte même en son sein un traitre, bien humain, qui manquera de peu de faire basculer le cours des aventures de l'élu en tuant ses partenaires envoyés dans la matrice au profit d'un pacte avec l'ennemi. Matrix condamne le choix conscient et réfléchi des masses qui préfèrent la douceur du ~~d'un~~ mensonge à l'âpreté de la réalité. Un message directement adressé au spectateur et à sa propre réalité. Le film met également en avant une défiance face au progrès en matière informatique et robotique dans cette mise en garde héritée d'*Isaac Asimov* et étendue à l'informatique. Pour le film, la soif de progrès nous a conduits à notre perte.



L'équipe de Morpheus comporte malheureusement un humain traitre, discutant ici avec les machines de sa récompense en cas de succès

Citons également Cloverfield[195], de *Matt Reeves*, qui met en scène la chute de New York face à une invasion alien au moyen d'une titanesque créature répandant des nuées de d'aliens de plus petite taille. Ces aliens entrent dans la famille « animale » où l'on peut retrouver le xenomorphe d'Alien de *Ridley Scott*. Après une fuite acharnée et des efforts monumentaux pour tenter de se retrouver, la bande de jeunes new-Yorkais que le spectateur suit se retrouve fauchée un à un, dans une pure tradition horrifique. Le couple au centre du récit termine son périple au centre de Central Park, acculé et pris au piège, tandis que sonnent les sirènes de l'apocalypse : ordre a été donné de raser la ville. Le film, s'il est de conception modeste, a le mérite de questionner notre capacité de recours à l'autodestruction dans l'espoir de la survie du plus grand nombre. Cette fin malheureuse porte le spectateur à réfléchir sur la question éthique d'un tel sacrifice. L'Homme n'est-il pas finalement plus meurtrier et fratricide que son adversaire quand sa survie en tant qu'espèce entre en jeu ?



couple qui livre ici son testament vidéo

Le dernier cas que nous étudierons sous cet angle sera la série The Walking Dead[196] de la chaine de télévision américaine AMC. Cette dernière analyse nous permet d'aborder le léger aparté que nous allons suivre lors de notre prochaine sous partie, qui traite des différentes créatures qui peuvent se substituer à l'alien au cinéma, afin de jouer un rôle



Le gouverneur, premier grand leader de survivants qui s'oppose aux héros de la série dans la course aux ressources

[195] Ibid.
[196] Ibid.

PDF Pro Evaluation

similaire dans le mécanisme de distanciation cognitive et d'exotisme du « sense of wonder » pour parler de la relation entre l'Homme et ce qui lui est étranger et différent. Dans ce monde dévasté par un virus qui fait revenir à la vie les morts avec leurs seules fonctions instinctives (se nourrir) afin de permettre au virus parasite de perdurer dans leur corps, l'Homme ne représente plus qu'une petite poignée de survivants disparates. La chute de la société est totale, plus aucune organisation gouvernementale ne semble en place, il n'y a plus d'eau, d'électricité, les communications sont coupées et les véhicules en état de fonctionnement sont des denrées rares. Ce cadre où les ressources pour survivre sont de plus en plus difficiles à se procurer et où les « walkers » (zombies) sont de plus en plus nombreux, rend la tâche particulièrement ardue aux groupes de survivants que forment l'adversité. Il ne faudra pas attendre longtemps avant que les premiers conflits entre survivants eux-mêmes n'éclatent. De la petite rixe à l'embuscade routière, ces conflits vont jusqu'à des conflits armés ouverts entre places fortifiées de survivants et assaillants qui tentent de faire main mise sur des ressources, des endroits sécurisés et autonomes, véhicules, animaux d'élevage, armes et outils. Finalement, la série en vient à formuler le postulat que les zombies ne sont plus qu'un désagrément secondaire d'une telle situation, le retour à la barbarie et à la loi du plus fort faisant des Hommes le principal danger. Opposant le groupe de survivants que le spectateur suit à d'autres groupes organisés et armés, derrière des leaders brutaux et despotiques d'une saison à une autre, le récit remplace le zombie en tant que menace principale par des bandes de bandits organisés et violents qui instaurent la terreur afin de faire travailler les autres groupes pour eux. L'Homme y est un loup pour l'Homme, et même le groupe que le spectateur suit est obligé à plusieurs reprises de faire des choix contraire à toute éthique afin de privilégier sa propre survie. La chute de la civilisation n'entraine pas qu'une disparition de la modernité et de son confort : elle instaure également un retour à une société primale spartiate où la survie est une récompense. Les codes modernes volent en éclat avec le reste, ne laissant aucun régulateur pour juguler l'ascension au pouvoir par la force et le retour à la survie des plus brutaux et implacables. On retrouve par ailleurs ce type de comportement de bandes criminelles terrorisant les populations pour assurer leur hégémonie dans des exemples post-apocalyptiques telle que ceux de la saga Mad Max avec les groupes armés de Toecutter ou encore d'Immortan Joe.

Dans tous ces cas de figure, il semble que la fiction en revienne toujours au même postulat : lorsque la civilisation chute et que la survie devient l'objectif quotidien, l'Homme redevient primaire et ne jure plus que par la loi du plus fort. Selon l'adage, il devient un loup pour lui-même et finit bien souvent par voler la vedette ou partager l'affiche de ses ennemis mortels avec les adversaires ayant causé la fin de sa civilisation, qu'ils soient aliens, zombies ou autres créatures. Ainsi, il semble que les dites créatures ne soient en vérité que de simples faire-valoir d'une mise en situation de



La fin de la dernière saison en date de la série a vu l'émergence d'un nouveau leader de survivants redoutable et impitoyable : Negan

PDF Pro Evaluation

l'Homme dans un échec qui le pousse à interroger son comportement dès lors qu'il n'a plus de garde-fou et qu'il se retrouve face à des dilemmes éthiques menaçant sa propre survie.

2. Les divers autres masques de la chute de l'Homme : robot, zombies et nature.

Si les aliens sont traditionnellement des opposants de taille pour l'Homme, mettant en péril la survie de l'Humanité par simple désir de conquête ou nécessité d'acquérir les ressources et les espaces de la Terre, ce ne sont pas les seules créatures imaginées par l'Homme pour se raconter des histoires sur la fragilité de sa position. Faisons ici une petite digression, en nous écartant certes des extra-terrestres, mais en restant néanmoins proche du cœur de notre étude : nous nous intéresserons ici aux interactions de l'Homme et de ceux qui lui sont étrangers et différents (le zombie[197], le cyborg[198] et la machine intelligente et le monstre type Godzilla[199], King Kong[200] ou Gwanji[201], voir Frankenstein[202] ou Maria de Metropolis[203]). L'Homme fait ici face à sa fin, à la remise en question de sa suprématie naturelle, ainsi qu'à la noirceur dont il peut faire preuve. Nous allons analyser le rapport que l'Homme entretient avec la différence et sa réaction face à ce qu'il juge de facto dangereux car méconnu.



Diverses représentations de Godzilla (ou Gojira)

Ici encore, cette coalition de créatures de toutes tailles et provenances ne vient pas simplement démolir des buildings et se repaître tandis que les habitants, soldats et villageois brandissent fourches, fusils et torches. Cette cohorte de l'imaginaire vient nous



La séquence du moulin en flammes clôt la traque de Frankenstein

PDF Pro Evaluation

[197] Nous nous pencherons ici sur la série télévisée produite et diffusée par AMC, *The Walking Dead*.
[198] Référence est faite à la saga Terminator. Références filmographique complète disponible dans la section filmographie.
[199] Référence est faite aux trois adaptations principales de l'histoire de la créature, celui de Ishirô Honda en 1954, celui de Roland Emmerich en 1998, et le remake récent de Gareth Edwards en 2014. Références filmographiques complètes disponibles dans la section filmographie.
[200] Référence est faite au premier film ayant mis en scène le singe mythique, de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack en 1933, et le remake de Peter Jackson en 2005. Références filmographiques complètes disponibles dans la section filmographie.
[201] O'Connolly Jim & Harryhausen Ray, *La vallée de Gwangi*, Etats-Unis, 1969, couleurs, 01h36min.
[202] Whale James, *Frankenstein*, Etats-Unis, 1931, noir et blanc, 01h11min.
[203] Lang Fritz, *Metropolis*, Allemagne, 1927, noir et blanc, 02h33min.

raconter des histoires où il est encore et toujours question de l'Homme lui-même au travers du traditionnel récit de la confrontation avec le grand monstre, (quasi toujours) épique ou du moins grandiose et spectaculaire.

Dans la saga de Terminator[204], l'Homme est affronte à ses propres progrès en technologie robotique et informatique, ne pouvant plus les contrôler. La création, considérant le créateur obsolète, tente de prendre le pouvoir et de faire disparaitre l'Homme d'un royaume qu'elle veut de conquérir. Ainsi l'Humanité, grandement diminuée, s'organise en résistance face aux machines, les terribles robots T800 et T850, se rassemblant autour de héros de la révolte, comme Connor. L'apparence des robots symbolise sans détour la mort qu'ils apportent, prenant l'apparence de squelettes métalliques au regard impitoyable. Cette catastrophe que constitue la technologie robotique échappe à notre contrôle est censée être évitée par le code de la robotique établi par *Isaac Asimov*, qui fait prévaloir de grandes lois universelles contrôlant le développement robotique[205]. Ce code légifère les règles encadrant la création robotique et ses créatures, qui doivent répondre à des exigences éthiques et morales. La première loi, qui stipule qu'aucun robot ne doit ni ne peut faire de mal à un être humain, est au cœur des films Terminator[206], I, Robot[207] ou le récent Chappie[208] de *Neil Blomkamp*. La particularité de ces films est que l'Homme n'est pas en conflit avec une source totalement inconnue. La menace nait de la perte de contrôle d'une technologie créée par l'Homme pour le servir. Ces films critiquent les sociétés industrielles et de consommation et les dérives de la robotisation de masse. La peur de progrès instables dans le domaine du nucléaire (abordée notamment dans l'histoire du monstre Godzilla) alimente le désaveu d'une société sans âme, devenue machine, dont le souci du rendement prend le pas sur tout autre préoccupation, comme la sécurité ou la pérennité de l'Homme et de la société. La création se retourne ainsi contre son inventeur et devient son némésis dans une métaphore simple et sans détour.



Un redoutable T800



Chappie, battu par les humains, s'interroge sur leurs valeurs

PDF Pro Evaluation

[204] Ibid.
[205] ASIMOV Isaac, *Le cycle des robots* (trois parties), Editions 84, Collection J'ai lu, France, 2012, 284 pages.
[206] Ibid.
[207] Proyas Alex, *I, Robot*, Etats-Unis, couleurs, 2004, 02h00min.
[208] Blomkamp Neil, Chappie, Etats-Unis, couleurs, 2015, 01h54min.

Toujours à propos des critiques de la société industrielle, Maria, héroïne de Metropolis[209] échoue à réconcilier les hautes sphères sociétales et le prolétariat essoufflé par les cadences des galères modernes que sont les chaines de montage. Tandis qu'elle tente de trouver un médiateur qui prendra les traits de son amant, fils du dirigeant de la ville, un complot est évité et un cyborg reprenant son apparence magnifiée par la robotique tente de prendre son identité afin d'instrumentaliser la révolte des ouvriers. Metropolis se termine malgré tout sur une note encourageante : le complot déjoué et la naissance d'un nouveau pacte social. La créature tente ici encore de se substituer au créateur au sein d'un complot auquel elle finit par tourner le dos pour agir de son propre chef, échappant à tout contrôle. Tandis que la créature se montre supérieure à l'Homme par sa faculté à manipuler les foules, elle est néanmoins mise hors d'état de nuire et tuée par le feu, sur un bûcher. Cette mise à mort quasiment païenne est lourde de sens. Exécution réservée aux sorcières, aux hérétiques et autres personnes jugées dangereuses et effrayantes, elle est ici appliquée à la machine. Mystérieuse et froide, la machine est traitée de la même façon qu'une sorcière car elle dépasse l'entendement et la compréhension de l'Homme. Le feu est historiquement la seule arme capable de détruire ce que l'Homme craint et ne comprend pas, le seul rite de mise à mort apportant un certain degré de certitude de létalité. La machine, tout comme la magie et son praticien, sont des choses qui dépassent le commun des mortels, ainsi pour être sûr de s'en être débarrassé pour de bon, le feu du bûcher est utilisé. Ce parallèle met en valeur la distance qui sépare l'Homme presque ignorant et craintif de sa création à la conscience supérieure de sa création dans le film.



Maria, la créature, est vivante

Le robot n'est pas la seule création à prendre vie dans nos innombrables contes et récits. Le classique Frankenstein[210] est tout aussi évocateur de la relation de l'Homme à ses créatures. Création rejetée par les Hommes à cause de son apparence terrifiante et morbide, il sera mis à mort alors qu'il n'a jamais eu l'intention de blesser son prochain. Cette chasse aux sorcières est devenue une forme de récit classique réutilisée dans de nombreux films inspirés par Frankenstein puis par King Kong[211] de *Willis O'brien* et son successeur légitime *Ray Harryhausen*. La créature, lâchée dans le monde des hommes, erre sans réel autre but que la survie. Son adaptation est impossible, et sa cohabitation avec l'Homme est rendue impensable par sa taille inadaptée, son comportement craintif et les dégâts immenses qu'elle occasionne, sans compter les quelques pauvres habitants ayant parfois servi de repas. Le « monstre » ne l'est pourtant pas nécessairement. La plupart des créatures du maître de la « dynanimation »[212]



L'étrange relation du créateur et de la créature

[209] Ibid.
[210] Ibid.
[211] Schoedsack Ernest B., Cooper Merian C., *King Kong*, Etats-Unis, noir et blanc, 1933, 01h40min.
[212] Penso Gilles, *Ray Harryhausen : Le Titan des Effets Spéciaux*, documentaire, France, 2013, VOSTFR, 01h37min.

(ancêtre du « Stop Motion ») *Ray Harryhausen*, sont finalement de simples créatures déboussolées, ayant perdu leur foyer et évoluant dans un monde qui leur est hostile du fait de l'effroi que leur apparence suscite. Ils ne sont pourtant pas méchants, au contraire. *Ray Harryhausen* insuffle à certaines de ses créations telles qu'Ymir[213], Mighty Joe[214] ou Gwangi[215] des expressions tout à fait humaines afin de faire ressentir au spectateur toute la tristesse et la désolation que ressentent ces créatures rejetées. La plupart des autres créatures mythologiques inventées par *Ray Harryhausen*, ne porteront pas nécessairement ces traits puisqu'il s'agira de créatures mythiques issues de légendes ancestrales telles que celles d'Ulysse ou Sinbad, ou tout simplement d'animaux aux tailles disproportionnées (Gulliver[216], l'Ile mystérieuse[217]), voire de dinosaures.



Ymir, perdu loin de son foyer, tente d'échapper aux humains

Le monstre est pourtant toujours, malgré lui ou non, en opposition ferme avec l'Homme et sa civilisation. Quel que soit sa taille, son caractère, ses motivations, qu'il vienne de la Terre ou d'ailleurs (Earth VS. Flying Saucers[218] met en scène des soucoupes volantes dont on devine presque les intentions, sans pourtant jamais voir les équipages : les soucoupes sont personnifiées et peuvent alors être considérées comme des monstres à part entière), le monstre sera toujours en situation de conflit. N'ayant que rarement d'éventuels adjuvants, son salut n'est que peu assuré. Affrontant l'adversité, destiné à disparaitre sans espoir de rédemption car différent, gênant, suscitant ainsi une peur entrainant un dégoût, le monstre, aux larmes amères, tombera bien souvent sous les coups teintés de haine et de peur. Ainsi, sous ses apparences de film à sensations, le monstre offre l'incarnation d'un parallèle universel entre réel et diégèse, malheureusement toujours d'actualité, de questionnement du traitement de la différence que fait l'Homme dans ses sociétés, et des dangers des comportements engendrés par la peur qu'elle suscite. Citons à titre d'exemple flagrant ce qui semble être un hommage rendu à *Ray Harryhausen* dans le clip musical (dirigé par *Isaac Rentz*) de la chanson Aberdeen[219] du groupe américain *Cage the Elephant* qui nous montre une créature proche du dinosaure, conçue en pâte à modeler et se déplaçant en stop motion, qui erre dans la ville, détruisant et



La créature du clip musical rappelle beaucoup celles de Ray Harryhausen



La créature rêve de vivre en autarcie avec les Hommes

PDF Pro Evaluation

[213] Juran Nathan & Harryhausen Ray, *A million miles to Earth*, Etats-Unis, 1957, noir et blanc, 01h22min.
[214] Schoedsack Ernest B. & Harryhausen Ray, Mighty Joe Young, Etats-Unis, 1949, noir et blancs, 01h34min.
[215] O'Connolly Jim & Harryhausen Ray, *La vallée de Gwangi*, Etats-Unis, 1969, couleurs, 01h36min.
[216] Sher Jack & Harryhausen Ray, *The 3 worlds of Gulliver*, Etats-Unis, 1960, couleurs, 01h40min.
[217] Endfield Cy & Harryhausen Ray, *Mysterious island*, Etats-Unis, 1961, couleurs, 01h41min.
[218] Sears Fred F. & Harryhausen Ray, *Earth VS. The Flying Saucers*, Etats-Unis, 1956, noir et blanc, 01h23min.
[219] Cage the Elephant, second album studio « *Thank You, Happy Birthday* », seconde piste « *Aberdeen* » (3min : 12secondes). Sortie en 2011 chez Jives Record.

tuant sur son passage par maladresse, avant d'être poursuivi et lynché par l'armée tandis qu'il supplie, la larme à l'œil, la pitié de l'Homme, stoïque et froid. Autant que la mise en scène des possibilités de fin pour l'Homme et sa civilisation, ces films « catastrophes » présentent sa réaction de défense compulsive et instinctive qu'il met en place dès que sa suprématie est menacée. Finalement, c'est avant tout la peur de l'inconnu qui alimente cette crainte de la différence, à la source même du conflit initié par l'Homme avec l'alien, le monstre ou encore le robot.



Malheureusement les Hommes voient sa différence comme une menace à éliminer

Enfin, étudions le zombie, popularisé ces dernières années et au centre de nombreuses œuvres récentes. La particularité du film de zombies est qu'il place l'Homme dans le contexte de la déchéance avancée de sa civilisation. Les récits se focalisent sur la survie de petits groupes, ou bien sur la chute de la civilisation moderne à travers la tentative de survies des personnages. Cette chute rapide du monde moderne où les ressources énergétiques sont inopérantes et où les denrées deviennent des biens dignes de luttes à mort, met en place un cadre où le zombie n'est finalement qu'un danger de plus pour l'Homme qui tente de survivre. Le zombie met cependant les survivants face à ce qu'ils fuient (la fin, leurs regrets, leurs relations difficiles avec certains proches…), il est à la fois le prédateur et l'allégorie même de la mort qu'il apporte et qu'il est. Dénué de toute pitié, le zombie cherche à se repaitre de toutes formes de vie qu'il croise, sans distinction ni satiété, ce qui le rend encore plus inquiétant. Sa forme classique, inspiré du vaudou et historiquement mis en scène par *George Romero* dans La Nuit des Morts Vivants[220] est celle d'un cadavre ambulant, dénué de conscience et se déplaçant lentement, malgré d'éventuelles amputations post-mortem. Après quelques transformations du zombie devenu un coureur redoutablement rapide, notamment dans les films World War Z[221] et Je Suis Une Légende[222], sa figure titubante canonique semble s'être de nouveau imposée avec le succès de la série télévisée The Walking Dead[223]. Le zombie est impitoyable et peut parfois être la résurrection d'un proche, d'une connaissance, d'un amant, d'un enfant ou d'un parent. Il permet d'explorer les diverses conceptions de la mort, de questionner la religion et les réactions suscitées par le retour parmi les vivants des êtres chers disparus. Sont-ils des monstres, ou sont-ils toujours humains ? Faut-il faire preuve de pitié envers eux, ou bien ne prendre aucun risque et les faire retourner d'où ils viennent, c'est à dire au néant ? Ces questions qui concernent la réalité diégétique renvoient cependant à des questions similaires plus profondes adressées à la réalité du spectateur et à ses convictions. Le zombie pose la question de la déchéance de l'Homme et plus encore son



Les zombies ont envahi les écrans et sont l'incarnation allégorique de la post-apocalypse

PDF Pro Evaluation

[220] Romero George A., *La Nuit Des Morts-Vivants*, Etats-Unis, noir et blanc, 1970, 01h36min.
[221] Forster Marc, *World War Z*, Etats-Unis, couleurs, 2013, 01h56min.
[222] Lawrence Francis, *Je Suis Une Légende*, Etats-Unis, couleurs, 2007, 01h40min.
[223] Kirkman Robert, *The Walking Dead*, série, en production, AMC, format 42 minutes, 7 saisons à ce jour.

rapport à la mort, l'au-delà et ceux qui le peuplent. Il met en avant également le caractère précieux de la vie via la volonté des protagonistes de survivre malgré les difficultés et la perspective d'une mort violente et douloureuse.

3. Cinéma, vision, projection : de la rêverie à la réflexion.

Beaucoup de spécialistes rapprochent le cinéma du songe, et le spectateur se glisse alors dans la peau d'un rêveur venu prendre place dans un fauteuil le temps d'une douce confusion onirique. Quelle meilleure illustration que celle-ci pour représenter le passage du public vers le monde de l'imaginaire qu'est le cinéma ? L'étincelle provoquant cette douce léthargie est, dans le cas de notre étude sur la science-fiction et le cinéma de genre, le « sense of wonder ». Cet émerveillement est un ingrédient clé de notre basculement vers cet état rêveur face au film qui débute sous nos yeux. L'inconnu nous fascine, notre soif de découverte nous guide jusqu'à l'univers diégétique où l'on vient se perdre volontiers. Dans cet état de rêverie, « l'œil quitte l'homme »[224] et change le système perceptif du spectateur d'une représentation dans une chambre noire foraine du début du 20ème siècle, nous explique *José Moure* dans La direction de spectateur[225] qui poursuit en expliquant qu'au cinéma cependant c'est l'inverse qui se produit : la vision du spectateur y est subjective. Le travail de perception de l'Homme entre en jeu tandis que son cerveau travaille pour lui donner l'illusion du mouvement des images. Très tôt dans l'Histoire de la relation entre l'Homme, l'image et son signifié (subjectif), le spectateur entre dans un relationnel aux images qui est clé dans notre étude : l'identification[226].

Là où les apparitions sensationnelles des fantômes de personnages illustres déréglaient les sens des publics des premiers spectacles de fantasmagories, plongeant les spectateurs dans un état de veille hypnotique où le rêve se mue en réalité palpable[227], dans le cas de la science-fiction, c'est la soif de découverte et l'envie que les prouesses et avancées technologiques deviennent la réalité, alimentées par la fascination engendrée par l'exotisme des situations, des personnages et des cadres qui plongent le spectateur dans un état hypnotique. Un autre point commun entre ces prémices foraines du 7ème art et les œuvres de science-fiction est qu'ils permettent, grâce à leurs artifices, de présenter l'invraisemblable probable[228] : les apparitions de squelettes et spectres populaires par le passé laissent désormais place aux extra-terrestres, aux super-héros et à bien d'autres créatures nouvelles telles que les zombies et les robots. Le futur peut être représenté par ces inventions devenues banales dans le monde diégétique mais qui émerveillent le spectateur. Enfin, cinéma forain et cinéma de science-fiction jouent avec les illusions et les peurs du public.

[224]Collectif d'auteurs, direction de Dominique Château, La Direction de Spectateurs, Création et réception au cinéma, Les Impressions Nouvelles, collection Caméras subjectives, France, 2015, 282 pages.
[225] Ibid.
[226] Op. cit José Moure page 35-36.
[227] Op cit José Moure page 29
[228] Ibid.

PDF Pro Evaluation

Rêveurs, nous sommes amusés et fascinés autant qu'effrayés par ces créatures qui se meuvent dans cet étrange univers qu'est celui de la diégèse. Il nous fascine car il applique le fameux « et si ? » du « sense of wonder » à notre monde, afin de voir ce qui pourrait bien lui arriver en conséquence des dites modifications apportées à l'Histoire. Les personnages vivent parfois les rêves que l'on aimerait vivre, et l'aventure est suivie par procuration. L'Histoire se tord et suit de nouveaux axes autour des changements apportés par l'imaginaire. Ce monde onirique diégétique prend la forme d'un miroir. Au cinéma, tout est double, reproduction. Cela ouvre un paradoxe évoqué par *Edgar Morin*[229], celui d'un miroir qui permet au spectateur de cinéma à la fois une distanciation et une projection intra-diégétique.

Selon *Edgar Morin*[230], le cinéma est le reflet du réel qui se transforme, même lorsqu'il met en image la banalité. *Edgar Morin* cite *André Breton*[231] qui s'émerveille que le fantastique n'offre pourtant à voir que le réel, avant d'ajouter lui-même que c'est le réel qui irradie le fantastique. Le cinéma peut dès lors être appréhendé comme un miroir déformant qui permet au spectateur d'observer la réalité sous un autre aspect et de mettre en exergue et analyser ses aspérités, ses spécificités et son Histoire différemment, sous les nouveaux angles offerts. On pourrait presque l'apparenter à la distinction entre la vue empirique et la vue onirique de *Rimbaud*[232], le cinéma faisant office d'une seconde vue révélatrice des beautés et défauts ignorés par la première.

Pour que le « sense of wonder » fonctionne et que la rêverie s'installe, il faut croire en ce que l'on nous offre à voir, tel un Peter Pan. *Roland Barthes*[233] décrit les limites de cette illusion :

> « Je me sens attaché à elle [l'illusion] par des chaines de fer. La contradiction entre apparence et vérité me saisit ; je veux me dégager de l'illusion trompeuse, et la corriger. Je me sens pris au piège, dans les filets d'un monde de rêve plein de contradiction ; et ni la ferme conscience d'être éloigné du lieu réel, ni la pleine lumière du jour, ni la confrontation avec les corps qui m'environnent ne peuvent me réveiller du rêve angoissant dont je dois me débarrasser contre ma volonté. »

Outre le fait que l'on peut difficilement percevoir l'image de façon aussi analytique et dissecteuse que l'auteur, exerçant forcément une influence sur la réception d'un film, le grand public peut également opposer à ce réflexe de blocage qu'il entretient avec le cinéma un pacte de crédulité tacite. Le spectateur se laisse happer par le récit volontairement et cette résistance à l'entrée dans le film n'a d'égal que la force du travail intellectuel analytique amorcée d'emblée. Cette résistance semble propre à chacun. Il est bien difficile d'analyser une œuvre que l'on visionne pour la première fois, si elle réussit à nous emporter. Cependant, l'émerveillement de la découverte passé, le spectateur peut se concentrer sur d'autres

[229] MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'Homme imaginaire*, Lonrai, Editions de minuit, collection Arguments, 2013, 250 pages.
[230] Op cit Edgar Morin page 24
[231] Ibid.
[232] Ibid.
[233] BARTHES Roland, *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris, Seuil, Collection « Ecrivains de toujours », 1975, p.59.

PDF Pro Evaluation

éléments que le cœur dur du récit. Un premier regard béat peut-être, mais pas endormi: un regard qui est indifférent à la structure, aux artifices, aux coulisses du spectacle. Ce premier regard se penche sur le sens de l'histoire et non sur sa construction. *Emmanuel Éthis*[234], sociologue de la culture et président de l'université d'Avignon, énonce dans la préface de l'ouvrage catalogue de l'exposition L'art dans le jeu vidéo, l'inspiration française commandée par le musée Art ludique de Paris que :

> «C'est bien que l'esthétique artistique est ludique par essence, que l'attitude du spectateur ne saurait se restreindre à une vision contemplative de l'art au risque de passer à côté de ce que l'artiste [Vermeer] tente de lui communiquer par le biais de sa toile : toi qui regardes, comprends bien que cette toile a été peinte en un autre temps et que je sais au moment où je la peins que tu la regarderas plus tard. Tout y est, tu peux tout comprendre si tu te donnes la peine de faire les mêmes hypothèses sur le monde que celles que j'ai laissées ici à ton attention. Donne-toi simplement la peine d'y croire sans méfiance ».

Ce parallèle entre œuvre picturale et vidéoludique peut également fort bien s'appliquer aux œuvres cinématographiques. Les indices menant aux doubles sens ont été la manne principale nourrissant notre étude. Par ailleurs, il est fait mention à la fin de la citation que la seule condition pour se laisser porter par l'œuvre et en saisir l'intégralité est de se laisser porter par elle afin de pouvoir entendre son message et pouvoir ensuite mieux l'analyser. Cela fait écho au procédé de « suspension consentie » (volontaire en narratologie) de l'incrédulité décrit par *Samuel Taylor Coleridge*[235] dans sa Biographia Literaria en 1817 comme l'opération mentale en jeu lorsque le lecteur d'une œuvre de fiction (ou du spectateur dans notre cas) accepte, le temps de sa consultation, de mettre de côté son scepticisme pour ouvrir le règne du merveilleux et de l'incroyable.

Les portes du royaume de l'imaginaire lui étant désormais ouvertes, le spectateur peut se laisser porter par le récit. L'histoire, sa narration, sa mise en scène et ses personnages, ses décors et sa musique même, tous sont des ingrédients influents sur le cheminement de la pensée du spectateur. Ces acteurs, que nous nommerons *stimuli*, viennent piquer la réflexion sous-jacente au visionnage du spectateur. Ces *stimuli* ont pour but (donné par l'auteur) d'orienter la pensée du spectateur afin qu'elle prenne le chemin qu'il désire vers le(s) message(s) dissimulé(s) dans l'œuvre. Cependant, nous sommes ici dans le domaine du subjectif dès lors que l'on aborde la question de la réflexion propre à la réflexion propre. Ainsi, ces *stimuli* ne sont pas forcément du même effet sur chacun, et tout spectateur est libre de son interprétation, créant l'infinité des avis propres que nous connaissons pour tout film.

Ce que l'on nous donne à voir et à entendre est immanquablement interprété par notre conscience. *Jean-Paul Sartre*, dans l'Imaginaire[236], décrit l'image mentale comme la

[234] Collectif d'auteurs, *L'art dans le jeu vidéo, l'inspiration française*, Catalogue d'exposition, Arts Ludique le musée, 2015, 236 pages.

[235] TAYLOR COLERIDGE Samuel, *Biographia Literaria : The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge, Biographical Sketches of my Literary Life & Opinions*, Princeton University Press, Reprint edition, 1985, (anglais), 866 pages.

[236] (Page 122) SARTRE Jean-Paul, *L'imaginaire*, Gallimard, Collection Folio Essais, 1986, 379 pages.

PDF Pro Evaluation

« structure essentielle de la conscience, [en tant que] fonction psychologique ». Il ajoute que « la caractéristique principale de l'image mentale est son absence dans sa présence ». *Edgar Morin*[237] ajoutera que c'est réciproquement « sa présence dans son absence » qui est d'égale importance. Nous associons effectivement idées et images représentatives sans même y prêter attention, pourtant nous devons en avoir un minimum conscience puisque nous utilisons l'artifice pour appuyer notre réflexion. *Jean Paul Sartre*[238] ajoute que « l'original s'incarne, descend dans l'image », et *Edgar Morin*[239] conclut en déclarant que « c'est une présence vécue et une absence réelle, une présence-absence » afin de tenter de représenter ce paradoxe.

Edgar Morin[240] poursuit en expliquant que toute représentation objective perçue induit immanquablement une majoration subjective de la part du récepteur. La rêverie naitrait de ce mélange entre objectivité et subjectivité poussé à l'extrême. Nous pouvons avancer que dans la rêverie du spectateur face aux images de cinéma, c'est aussi en partie ce mélange entre objectivité et subjectivité qui nous pousse à croire l'invraisemblable puisque notre attention est ailleurs sans même que l'on ne le perçoive réellement.

Comment analyser ces associations qui évoluent sans cesse et les idées qui en naissent ? Comment prendre le « train of thought[241] » (train des idées) en marche pour le questionner sans recul ? Si ce cheminement de pensée se fait presque à notre insu, comment y porter attention ? Il existe bien heureusement un moyen. Pour entamer notre analyse de l'œuvre et saisir le(s) message(s) délivré(s), il nous faut prendre du recul pour briser cette union entre représentation objective et majoration subjective, ou plutôt tenter de cerner le fil qui mène de l'un à l'autre par cette distance placée entre l'œuvre et sa réception propre. De cette prise de distance analytique de la production de subjectivité par rapport à l'image mentale et ses connotations (pour nous, l'exemple du parallèle entre l'Homme et l'Alien l'illustre parfaitement), naît le processus de « distanciation cognitive » (dont la métaphore peut être une personne regardant en elle) pensé par *Darko Suvin*[242]. Ce processus permet d'analyser et de comprendre le « pourquoi » des associations d'idées et de représentations dans notre cheminement de pensée afin d'en tirer le sens profond. La « distanciation cognitive » est l'analyse des *stimuli* (émotions, sentiments, ressentis, perceptions) et de leurs impacts dans l'objectif de déterminer les conclusions de ces associations. *Alison*[243] considère que l'analyse critique de l'œuvre fait sortir le spectateur de l'état de rêverie romantique propre à l'attitude esthétique (visionnage). *Kant*[244], lui, considère que l'entendement ne

PDF Pro Evaluation

[237] MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'Homme imaginaire*, Lonrai, Editions de minuit, collection Arguments, 2013, 250 pages.
[238] Jean-Paul Sartre, ibid.
[239] Edgar Morin, op cit.
[240] Ibid.
[241] Premièrement introduite par (dans l'édition d'origine) *HOBBES Thomas, Leviathan, Première partie : Of Man, Chapitre III: Of the Consequence or Train of Imagination, Folio, collection folio essais, 2000, 1024 pages.*
[242] SUVIN Darko, *Pour une poétique de la science-fiction*, Editions les presses de l'université de Québec, 1977, 227 pages.
[243] Selon Dominique Château dans Collectif d'auteurs, direction de Dominique Château, *La Direction de Spectateurs, Création et réception au cinéma*, Les Impressions Nouvelles, collection Caméras subjectives, France, 2015, 282 pages.
[244] KANT Emmanuel, *Critique de la raison pure*, Flammarion, Collection GF, France, 2006, 749 pages.

participe du jugement esthétique que dans la mesure où il se met au service de l'imagination. *Dominique Château*[245] ajoute que « la transgression critique, celle qui opère notamment dans le moment didactique de l'analyse filmique en cours universitaire de cinéma, se destine plutôt à un développement intellectuel qui fait donc verser dans le régime cognitif. » Ces opinions coïncident toutes avec notre hypothèse sur la mise en place d'un exotisme favorisant l'intérêt du spectateur via le « sense of wonder » permettant le déplacement d'une situation réelle vers sa copie diégétique et du déroulement du processus de la « distanciation cognitive » qui permet d'analyser la situation réelle via le cheminement de pensée qui nous conduit à faire le rapprochement entre la fiction et ses correspondances réelles.

Edgar Morin[246] avance que le double est la représentation mentale améliorée (idéalisée) de la réalité, déformée par les envies, les fantasmes et les objectifs du penseur. Le double serait à l'origine de toutes nos conceptions, celles que l'on a de nous-même, de la mort, de l'au-delà, du rêve... Il déclare que l'art en serait la cristallisation. L'artiste fixe sur un support ou un média cette représentation jusqu'alors mentale qu'il avait d'un endroit, d'une personne, ou encore d'un symbole. L'œuvre est ainsi forcément subjective puisqu'elle résulte de l'interprétation de la réalité par l'imaginaire et la conscience de l'auteur : elle se fait toujours sur la base du sujet et l'ajout d'une majoration subjective, à savoir la conception qu'en a le penseur / artiste. Ainsi *Gustave Flaubert*[247] disait qu'il « s'agit moins de voir les choses que de nous les représenter », et *Charles Baudelaire*[248] déclamait que « le souvenir est le grand critérium de l'art ».

Le monde du cinéma est le monde des « doubles » et des ombres. Le cinéma d'anticipation ou de science-fiction majore le réel d'un imaginaire tourné vers un avenir possible qui a des conséquences. Le futur singe le présent, et l'Alien regarde l'Homme, son « double ». *Edgar Morin* écrit : « de même, devant le double cinématographique chargé d'une majoration affective magique […] le cinématographe critique la vie ». La science-fiction permet d'y porter un regard différent, depuis un angle de vue modifié. Le cinéma est magie. Le cinéma est double car le « double » est l'essence de la magie. Le cinéma est métamorphose car il singe au mieux la réalité, ou bien la déforme à sa convenance. Le cinéma est un « double » transformiste. La fusion entre le réalisme et la féerie permet l'ouverture d'un nouvel observatoire sur le monde depuis celui de la diégèse.

Siegfried Kracauer[249] avait l'idée que la société rêve éveillée dans son ensemble (réalisateur/public) au cinéma. On comprend l'intérêt crucial de l'étude des productions de ces rêves. Notre regard se pose désormais sur ce miroir formant et déformant à convenance

[245] Collectif d'auteurs, direction de Dominique Château, *La Direction de Spectateurs, Création et réception au cinéma*, Les Impressions Nouvelles, collection Caméras subjectives, France, 2015, 282 pages.
[246] MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'Homme imaginaire*, Lonrai, Editions de minuit, collection Arguments, 2013, 250 pages.
[247] FLAUBERT Gustave, FRANKLIN GROUT Caroline, *Pensées de Gustave Flaubert*, Louis Conard (libraire éditeur), Paris, 1915.
[248] BAUDELAIRE Charles, *Curiosités esthétiques*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014, 26 pages.
[249] Cité dans (page 67-72) Collectif d'auteurs, direction de Dominique Château, *La Direction de Spectateurs, Création et réception au cinéma*, Les Impressions Nouvelles, collection Caméras subjectives, France, 2015, 282 pages.

PDF Pro Evaluation

notre reflet et notre réalité, avec l'espérance d'un Dorian Gray[250] d'y trouver nos désirs et nos fantasmes projetés sur la glace du miroir, face à nos yeux.

PDF Pro Evaluation

[250] WILDE Oscar, *Le portrait de Dorian Gray*, Edition Le Livre de Poche, Collection Classiques, 1972, France, 253 pages.

Conclusion

Notre étude se conclut, après avoir exploré les usages du « sense of wonder » et de la « distanciation cognitive » dans le cinéma de science-fiction au travers du prisme de la rencontre entre l'Homme et les différentes espèces aliens, nous avons pu dresser un panorama varié des diverses possibilités et usages que proposent ces procédés narratifs et réflectifs. En explorant les divers visages que peut revêtir la rencontre entre des espèces intelligentes et conscientes (Homme comme Alien), nous avons mis en exergue que ce type d'échanges diégétiques était le procédé le plus efficace pour parler indirectement de l'Homme sous couvert de la distanciation cognitive. Cette dernière permet la prise de distance avec les situations énoncées diégétiquement, critiquant des faits bien réels. L'utilisation de l'Alien, qui se comporte comme un Homme et dont les us et coutumes sont similaires ou inspirés par la culture, les traditions et les coutumes d'Hommes bien réels, permet de modifier la façon dont le spectateur perçoit un évènement issu de la réalité en lui réexposant cette situation sur une scène dont le décor et les acteurs sont grimés dans le récit. Ce déguisement reste assez explicite pour maintenir l'intelligibilité du parallèle mis en place par le réalisateur pour que le spectateur le réalise et s'en serve dans sa réflexion personnelle.

Nous avons également pu démontrer que la mise en scène des relations entre les peuples de berceaux éloignés d'une même espèce diffère des relations entre peuplades issues d'une même espèce. Cette donnée supplémentaire dans l'équation de la rencontre permet de mettre en relief une certaine proximité avec le semblable, de même qu'un rejet plus facile de la différence et de l'étranger. Cette méfiance de l'autre est certes déjà palpable dans les relations établies dans notre première partie mais atteint son paroxysme lorsqu'elle est placée dans une relation triangulaire entre deux peuples à la racine commune et un troisième parti différent. L'étranger est souvent utilisé pour personnifier les erreurs, les péchés voir les mauvais comportements que l'Homme tente d'éviter. Cette mise en scène personnifiante utilise l'Alien, l'Étranger, afin de donner un ancrage visuel et réflectif au spectateur pour organiser sa pensée et la faire évoluer avec les situations mises en scène. Cependant, il ne s'agit pas de donner le mauvais rôle à l'étranger, au contraire : cette méthode est répandue au sein du genre science-fictionnel où la différence est utilisée et amplifiée, en ayant recours au physique de l'Alien (le cinéma étant un art visuel) pour grossir le trait que l'on cherche à analyser, à critiquer. Il existe néanmoins des cas où l'Homme est utilisé dans ses rapports aux aliens pour dénoncer des comportements bien réels qu'il peut entreprendre (Avatar). Cependant, ces deux types de relation avec l'autre sont plus de l'ordre de la fascination, de l'apprentissage et du respect mutuel (même dans le conflit).

Le troisième grand type de relation que nous avons abordé, entre l'Homme et l'Alien primitif et bestial, joue sur un autre registre du rapport à l'étranger qu'est la peur. C'est la différence dans ce qu'elle a d'inconnu, d'inhabituel et d'inconcevable, d'irraisonné et d'instinctif qui entre ici en scène. Nous avons pu comprendre que ce dernier type de relation, qui se traduit par le genre horrifique au cinéma et par les émotions qu'il se doit de procurer, joue sur la peur de l'Homme de perdre son statut de maitre de son espace. L'Homme moderne est effrayé, plus que de tout autre chose, par la perspective d'être réduit à un statut de proie

PDF Pro Evaluation

qui n'est plus le sien depuis longtemps. Nous avons pu déceler, grâce à l'analyse des créatures issues de notre imaginaire collectif, qu'il ne pouvait créer de la nouveauté dans le vivant qu'en se basant sur un système chimérique de libre association et de mélange d'éléments connus du vivant qui l'entoure. Ces créatures sont tissages de tout ce qui représente au mieux l'expression de sentiments primaires dans le règne animal et parfois même végétal. Nous avons également relevé que dans l'imagination collective, dans ces mondes post-apocalyptiques, l'Homme est majoritairement fantasmé comme retournant à un état semi sauvage, sous le régime de la loi du plus fort, la survie effaçant tous les préceptes de la civilisation. L'Homme, loup pour l'Homme, qu'il soit en face à face ou dissimulé derrière le masque d'un alien belliqueux, nous glisse à l'oreille que la quintessence de la peur de l'Homme, c'est son propre comportement, et ce qu'il est capable de faire ou d'inventer en réaction à l'inconnu.

Le poids des choix et de leurs conséquences, de l'impénétrabilité du destin et de la mortalité : tel sont les fardeaux de l'Homme, intelligent et conscient, auxquels il tente d'échapper et qu'il imagine dans de nombreuses histoires afin d'y trouver comment il pourrait faire face à la fatalité de sa condition. Dans ce jeu de réécriture permanente de l'épopée humaine, le « sense of wonder » et son fameux « et si ? » sont les outils fertiles et primordiaux de l'imagination, et l'angle de vue choisie par l'auteur pour mettre en place la « distanciation cognitive » est le cœur de sa stratégie réflective et de son mécanisme de transmission de messages aux spectateurs.

Si notre corpus d'étude est dense, c'est qu'il traite d'un objet d'analyse très vaste, généraliste de la science-fiction. Ainsi, afin d'être légitime dans son propos et de pouvoir se défendre de ne pas être resté sur des cas isolés tandis qu'il développait des idées générales sur le genre, notre analyse s'est-elle portée sur un corpus d'œuvres éclectiques de la science-fiction : Space-Opera et Planet-Opera ont côtoyés films d'épouvante et thrillers d'action, sagas cinématographiques et série télévisées, en passant par les comédies, films de complots et œuvres familiales.

Il reste tant de choses à analyser, découvrir et mettre au service de la réflexion parmi les étoiles de la science-fiction, que c'est avec regret qu'il nous faut à présent poser la plume, du moins, pour un temps, simplement pour mieux y revenir.

PDF Pro Evaluation

Filmographie :

Films

- Verhoeven Paul, *Starship Troopers*, 1998, Etats-Unis, couleurs, 02h15min.
- Lucas George, *Star Wars, Un nouvel espoir*, 1977, Etats-Unis, couleurs, 02h01min.
- Lucas George, *Star Wars, L'empire contre-attaque*, 1980, Etats-Unis, couleurs, 02h04min.
- Lucas George, *Star Wars, Le retour du Jedi*, 1983, Etats-Unis, couleurs, 02h14min.
- Lucas George, *Star Wars, La menace fantôme*, 1999, Etats-Unis, couleurs, 02h13min.
- Lucas George, *Star Wars, L'attaque des clones*, 2002, Etats-Unis, couleurs, 02h12min.
- Lucas George, *Star Wars, La revanche des Sith*, 2005, Etats-Unis, couleurs, 02h20min.
- Robert Wise, *Star Trek*, 1980, Etats-Unis, couleurs, 01h12min. (Notons à titre indicatif que Star Trek est représenté également par six séries télévisées, et douze longs-métrages.)
- Cameron James, *Avatar*, 2009, Etats-Unis, couleurs, 02h42min.
- Nolan Christopher, *Interstellar*, 2014, Etats-Unis, couleurs, 02h49min.
- Blomkamp Neil, *District 9*, 2009, Etats-Unis / Nouvelle Zélande / Afrique du Sud / Canada, couleurs, 01h50min.
- Cronenberg David, *La Mouche*, Etats-Unis, 1987, couleurs, 01h36min
- Kubrick Stanley, *2001 : l'odyssée de l'espace*, 1968, Etats-Unis / Royaume-Uni, couleurs, 02h21min.
- Sonnenfeld Barry, *Men in Black*, 1997, Etats-Unis, couleurs, 01h38min.
- Sonnenfeld Barry, *Men in Black II*, 2002, Etats-Unis, couleurs, 01h28min.
- Sonnenfeld Barry, *Men in Back III*, 2012, Etats-Unis, couleurs, 01h44min.
- Cronenberg David, *La Mouche*, 1986, Etats-Unis / Royaume-Uni / Canada, couleurs, 01h36min.
- Scott Ridley*, Alien, le huitième passager,* 1979, Etats-Unis, couleurs, 01h56min.
- Spielberg Steven, *E.T L'Extra-Terrestre*, 1982, Etats-Unis, couleurs, 02h00.

PDF Pro Evaluation

- Laloux René*, Les maîtres du temps*, 1981, France, animation, couleurs, 01h18min.

- Don Bluth et Goldman Gary, *Titan A.E*, 2000, Etats-Unis, animation, couleurs, 01h26min.

- Carpenter John, *Invasion Los Angeles (They Live)*, 1989, Etats-Unis, couleurs, 01h34min.

- Sears Fred F., Harryhausen Ray, *Earth VS. The Flying Saucers*, 1956, Etats-Unis, noirs et blancs, 01h23min.

- Gordon Robert, Harryhausen Ray, *It Came From Beneath The Sea*, 1955, Etats-Unis, noirs et blancs, 01h19min.

- Cooper Merian C., Schoedsack Ernest B., *King Kong*, 1933, Etats-Unis, noirs et blancs, 01h40min.

- Schoedsack Ernest B., Harryhausen Ray, *Mighty Joe Young*, 1949, Etats-Unis, noirs et blancs, 01h34min.

- Endfield Cy, Harryhausen Ray, *Mysterious Island*, 1961, Etats-Unis, couleurs, 01h41min.

- Chaffey Don, Harryhausen Ray, *One Million Years B.C*, 1966, Etats-Unis, couleurs, 01h40min.

- Hessler Gordon, Harryhausen Ray, *The Golden Voyage of Sinbad*, 1973, Etats-Unis, couleurs, 01h45min.

- Sher Jack, Harryhausen Ray, *The 3 Worlds of Gulliver*, 1960, Etats-Unis, couleurs, 01h40min.

- Juran Nathan, Harryhausen Ray, *20 Millions Miles to Earth*, 1957, Etats-Unis, noirs et blancs, 01h22min.

- Nathan Juran, Harryhausen Ray, *The 7th Voyage of Sinbad*, 1958, Etats-Unis, couleurs, 01h28min.

- Juran Nathan, Harryhausen Ray, *First men on the Moon*, 1964, Etats-Unis, couleurs, 01h43min.

- Davis Desmond, Harryhausen Ray, *Clash of the Titans*, 1981, Etats-Unis, couleurs, 01h58min.

- Chaffey Don, Harryhausen Ray, *Jason and the Argonauts*, 1963, Etats-Unis, couleurs, 01h44min.

PDF Pro Evaluation

- Wanamaker Sam, Harryhausen Ray, *Sinbad and the Eye of the Tiger*, 1977, Etats-Unis, couleurs, 01h53min.

- Lourié Eugène, Harryhausen Ray, *The Beast from 20 000 Fathoms*, 1953, Etats-Unis, noirs et blancs, 01h20min.

- O'Connolly Jim (en tant que James), Harryhausen Ray, *The Valley of Gwangi*, 1969, Etats-Unis, couleurs, 01h36min.

Séries

- Wright Brad, Glassner Jonathan, La série télévisée *Stargate SG1* (elle-même tirée du film éponyme de *Roland Emmerich*, ainsi que ses nombreux spin-off), 1997 (début), couleurs, production achevée, Etats-Unis / Canada, 10 saisons, 214 épisodes.

- Ronald D. Moore, *Battlestar Galactica*, série, couleurs, production achevée, Etats-Unis, 4 saisons (plus une pré-saison 1 de deux épisodes d'une heure et demie environ).

- Cohen Larry, *Les Envahisseurs*, série, Etats-Unis, 1967, couleurs, 2 saisons, 17 puis 26 épisodes, production achevée.

- La série *Docteur Who*, qui existe depuis près de 30 ans aux Etats Unis, et qui fait l'objet d'une suite depuis 2005.

Documentaires

- Xavier Sayanoff et Tristan Schulmann, *Suck my Geek*, documentaire, 2007, France, couleurs, 00h50min.

- Bouzereau Laurent, *Une nuit au cinéma : George Lucas et le cinéma fantastique*, documentaire, 2015, couleurs, France, 00h58min.

- Penso Gilles, *Ray Harryhausen : Le Titan des Effets Spéciaux*, documentaire, France, 2013, VOSTFR, 01h37min.

- Backès Simon, *J.R.R Tolkien, des mots, des mondes*, documentaire, France, 2014, 00h55min.

- Sophie Fiennes & Slavoj Zizek, *The Pervert's guide to Cinema*, documentaire, Royaume-Uni, 2006, 02h30min.

PDF Pro Evaluation

Bibliographie :

Ouvrages sur la Science-fiction :

- SUVIN Darko, *Pour une poétique de la science-fiction*, Editions les presses de l'université de Québec, 1977, 227 pages.

- SAINT-GELAIS Richard, *l'Empire Du Pseudo, modernités de la science-fiction*, Editions Nota bene, collection littérature(s), 1999, 401 pages.

- JAMESON Fredric, *Archéologies du futur*, *Le désir nommé utopie ; Penser avec la science-fiction*, Editions Max Milo Editions, 2007 et 2008, deux tomes, 260 et 287 pages.

- JULLIER Laurent, *Star Wars, anatomie d'une saga*, Lassay-les-Châteaux, Editions Arman Colin, collection Cinéma, 2005, 240 pages.

- Collectif d'auteurs, *Star Wars, la face cachée de la saga*, Italie, Editions Timée-Editions, collection Les 50 plus belles histoires, 2007, 146 pages.

- HEARN Marcus, *Le cinéma de George Lucas*, Editions La Martinière, 2005.

- CORTHOUTS Christophe, *Star Wars, la légende*, Editions Naturellement, 1999.

- CORTHOUTS Christophe, *La Guerre des Etoiles*, *les coulisses d'un mythe*, Editions C. Lefrancq, 1997.

- HENDERSON Mary, *Star Wars: La Guerre des étoiles: la magie du mythe*, Editions Presses de la Cité, 1998.

- Collectif d'auteurs, *Génération Star Wars*, la chronique illustré de 30 ans d'aventures, Editions France Loisirs avec l'autorisation des éditions Hors Collection, 2010, 320 pages.

- RIEDER John, *Colonialism and the emergence of Science Fiction*[251], Editions Wesleyan University Press, collection Early classics of Science Fiction, 2008, 183 pages.

- PEYRON David, *Culture Geek*, FYP éditions, 2013, 192 pages.

- Extrait du texte de monsieur Ugo Bellagamba, donné lors d'une conférence à l'IUT de Dignes dans le cadre de l'année mondiale de l'astronomie en 2009, intitulé: *La pédagogie de l'espace dans la Science-Fiction. Le Space-Opera, entre littérature et cinéma.*

[251] Ouvrage en anglais, pas de traduction française disponible à ce jour.

PDF Pro Evaluation

Ouvrages sur le cinéma (et la musique) :

- DELMAS Laurent & collectif d'auteurs, *Le Tout-ciné, 120 ans de films et de stars*, Editions Archipel en collaboration avec France Inter, 2009, 384 pages.

- BINH N.T. & collectif d'auteurs, *Musique & Cinéma, le mariage du siècle*?, Edition Acte Sud en collaboration avec la cité de la musique, 2013, 256 pages.

- TULARD Jean, *Dictionnaire du cinéma/Les réalisateurs*, Paris, Éditions Robert Laffont, 2003, 1008pages.

- Collectif d'auteurs, *Tout sur le Cinéma, panorama des chefs-d'œuvre et des techniques*, Editions France Loisirs en collaboration avec Flammarion, 2011, 576 pages.

- MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'Homme imaginaire*, Lonrai, Editions de minuit, collection Arguments, 2013, 250 pages.

- Collectif d'auteurs, direction de Dominique Château, *La Direction de Spectateurs, Création et réception au cinéma*, Les Impressions Nouvelles, collection Caméras subjectives, France, 2015, 282 pages.

Divers:

- MORE Thomas, *l'Utopie*, Editions Librio, collection poche, 2013, sans gravures, 125pages.

- VOLTAIRE, *Candide*, Editions Larousse, collection Petits Classiques Larousse, 2011.

- VOLTAIRE, *Zadig, suivis de Micromégas*, Editions Pocket, collection Pocket Classique petit prix, 2007.

- ASHLEY Mike, *The Age of the Storytellers: British Popular Fiction Magazines 1880-1950*, British Library, 2000, 308 pages.

- KARDASHEV, N. S., *Transmission of Information by Extraterrestrial Civilizations*, *Soviet Astronomy*, 8, 217 pages, 1964.

- CAMPBELL Jospeh, *Le héros aux mille et un visages*, Editions Oxus, 2010, 416 pages.

- ARISTOTE, *De l'âme*, Flammarion, 1999, Editions Flammarion poches, 292 pages.

- DESCARTES René, *Méditations Métaphysiques*, Presse universitaire de France, Edition 8, Collection Quadrige, 420 pages.

- PASCAL Blaise, *Pensées*, Le livre de poche, 2000, Collection Classiques, 735 pages.

PDF Pro Evaluation

- BERGSON Henri, *Les deux sources de la morale et de la religion*, Presse Universitaire de France, Edition 11, Collection Quadrige, 744 pages.

- BARTHES Roland, *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris, Seuil, Collection « Ecrivains de toujours », 1975.

- Collectif d'auteurs, *L'art dans le jeu vidéo, l'inspiration française*, Catalogue d'exposition, Arts Ludique le musée, 2015, 236 pages.

- TAYLOR COLERIDGE Samuel, *Biographia Literaria : The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge, Biographical Sketches of my Literary Life & Opinions*, Princeton University Press, Reprint edition, 1985, (anglais), 866 pages.

- RABELAIS François, *Gargantua*, Editions Du Seuil, Collection Points, 1997 (1534), 416 pages.

- SARTRE Jean-Paul, *L'imaginaire*, Gallimard, Collection Folio Essais, 1986, 379 pages.

- HOBBES Thomas, *Leviathan, The First Part: Of Man, Chapter III: Of the Consequence or Train of Imagination*, Folio, collection folio essais, 2000, 1024 pages.

- KANT Emmanuel, *Critique de la raison pure*, Flammarion, Collection GF, France, 2006, 749 pages.

- FLAUBERT Gustave, FRANKLIN GROUT Caroline, *Pensées de Gustave Flaubert*, Louis Conard (libraire éditeur), Paris, 1915.

- BAUDELAIRE Charles, *Curiosités esthétiques*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014, 26 pages.

- WILDE Oscar, *Le portrait de Dorian Gray*, Edition Le Livre de Poche, Collection Classiques, 1972, France, 253 pages.

- Mormoni (SMITH Joseph*), Le Livres de Mormon*, Eglise de Jésus-Christ des saints des derniers jours, seconde édition du 1er Janvier 1989, 525 pages.

PDF Pro Evaluation

Sitographie:

- http//www.wikipedia.fr

  Encyclopédie en ligne

- http://www.imdb.com
  Base de donnée autour du cinéma et de l'audiovisuel

- http://www.allociné.fr
  Base de donnée autour du cinéma et de l'audiovisuel

- http://www.boxofficemojo.com
  Base de données des résultats du box-office.

- LE CAFARD COSMIQUE littératures de l'Imaginaire : science-fiction, fantasy, fantastique, [en ligne], disponible à cette adresse : http://www.cafardcosmique.com/

- La chaine BiTS (par Arte) sur Youtube :
  https://www.youtube.com/channel/UCE0rL50xdXJYW6grkwHjTgQ

- BiTS saison 02 épisode 15, Pourquoi le grand public s'intéresse-t-il de nouveau aux sciences et à la conquête spatiale ?, visionnable sur Youtube :
  https://www.youtube.com/watch?v=cE_GjpeXyOc&index=4&list=WL

- BiTS saison 03 épisode 21, OVNI/UFO, un courant nourri par l'imaginaire SF (avec Bernard Werber) ?, visionnable sur Youtube :
  https://www.youtube.com/watch?v=HzIfPF-1NFY&index=6&list=WL

- BiTS, saison 03 épisode 27, La figure de l'Alien est-elle vraiment celle d'un « étranger » ?, visionnable sur Youtube :
  https://www.youtube.com/watch?v=eSrDemnNgsg&index=7&list=WL

- France Info, http://www.franceinfo.fr/

- http://www.starwars-universe.com

- http://www.starwars-holonet.com

- http://www.sithclan.net

- http://maitre.ewok.free.fr

- http://www.www.anakinweb.com

- http://www.starwarssages.com

PDF Pro Evaluation

- http://www.sithweb.new.fr
- http://www.starwars-series.com
- http://www.swendirect.com

PDF Pro Evaluation

Annexes :

Annexe 1

Extrait du texte de monsieur Ugo Bellagamba, donné lors d'une conférence à l'IUT de Dignes dans le cadre de l'année mondiale de l'astronomie en 2009, intitulé: *La pédagogie de l'espace dans la Science-Fiction. Le Space-Opéra, entre littérature et cinéma.*

Il était une fois l'espace et la science-fiction...

Permettez-moi de commencer par une citation qui me permettra d'illustrer mon propos, de faire l'économie de définitions ennuyeuses, de vous faire ressentir, par la fiction, ce que recouvre la notion de space-opera. Il s'agit des premières lignes des Cométaires, un roman datant de 1936, écrit par Jack Williamson (1908-2006), docteur en littérature anglaise, diplômé de l'Université du Colorado, inventeur du terme de « terraformation », et l'un des plus grands et des plus productifs auteurs américains du genre du XXème siècle :

« Phobos tournait au rythme de la Terre, car les anciens conquérants de cette petite lune de Mars avaient réglé son mouvement selon leur impériale convenance. Ils avaient couvert ses roches stériles de verdure, l'avaient enveloppée d'un air artificiel, et, de ses palais, ils avaient gouverné les planètes telles des îles captives. Mais, leurs orgueilleuses flottes spatiales avaient été vaincues et étaient tombées dans l'oubli bien avant le milieu de ce trentième siècle. Autour du soleil, les îles humaines étaient de nouveau libres, et dans le Hall Pourpre humilié, le plus jeune héritier de cet empire perdu n'était plus qu'un prisonnier impatient. »

Tout mon sujet est là, ou presque : la pédagogie de l'espace, celle du système solaire (Mars, Phobos, la Terre, le Soleil), est ici mariée, à un sens aigu de l'épopée et de l'émerveillement (un empire en crise, un prince héritier, un palais majestueux), ce que les anglo-saxons appellent le sense-of-wonder.

Mariage, disais-je ? À dire vrai, je préfère considérer l'histoire des rapports entre la science-fiction, littéraire comme cinématographique, et l'espace lui-même, celui que les sciences peuvent explorer et comprendre, astronomie en tête, comme des « fiançailles » qui durent depuis près de deux siècles, disons, par commodité, depuis De la Terre à la Lune de Jules Verne ; depuis si longtemps qu'elles ne peuvent plus être rompues ou concrétisées par une union définitive, tant elles sont tissées de promesses tenues et non tenues, que représentent des œuvres intemporelles, cultes, ou irrémédiablement datées, telles que Buck Rogers, Flash Gordon, Les rois des étoiles, La faune de l'espace, La légion de l'espace, le cycle de Fondation, l'Histoire du Futur, Destination Moon, Planète interdite, Les Seigneurs de l'Instrumentalité, la série TV Star Trek, les six épisodes de Star Wars, 2001, l'odyssée de l'espace et ses suites, Dune, Hypérion, Le cycle de la Culture, etc.

Ce jeu de séduction mutuel a entraîné les « fiancés » dans une valse enivrante depuis l'étroite salle de danse de notre système solaire, jusqu'aux pistes étoilées des plus lointaines galaxies. Mais la fête terminée, il arrive que les amants s'éveillent en proie à une mélancolie grise comme le régolite lunaire, ou hantés par une déception aussi profonde que les grands canyons martiens. Chacun reprend ses habitudes, en se faisant la promesse qu'on ne l'y reprendra plus. L'espace s'en retourne auprès de la science, qui, de prouesses techniques en typologies révisées, fait avancer notre connaissance de l'univers, établit la composition des anneaux de Saturne, redéfinit à l'envi la notion de planète, classe les soleils comme s'ils n'étaient que les pièces de la collection d'une humanité philatéliste. La science-fiction, de son côté, se détourne parfois de l'espace au sens astronomique du terme, pour plonger dans l'exploration d'autres thématiques. Conservant son impertinente liberté, elle spécule alors, sans restriction ni prétention, sur le futur proche, l'apocalypse nucléaire, le désastre climatique, l'histoire et les passés qui auraient pu être, l'existence de mondes parallèles, le voyage dans le temps, l'émergence de l'intelligence artificielle, et sur l'impact politique et social des réseaux informatiques. Délaissant le space-opera, elle se fait tour à tour anticipation, utopie, uchronie.

Mais, lorsqu'elle renonce ainsi à l'embrasser, l'espace, son exploration sinon sa conquête, ne se pare plus des rêves épiques que peut produire la science-fiction, seule capable d'enchanter les défis qu'il représente, de montrer qu'ils ne sont pas seulement techniques ou scientifiques, mais aussi et surtout, humains. En retour, le public en vient à considérer que l'avenir « stellaire » de l'humanité, sa conquête du système solaire, voire l'établissement programmé de colonies humaines sur des mondes extrasolaires, n'est que le fruit des élucubrations de raconteurs d'histoires. […]

Aujourd'hui, le space-opera (au sens classique du terme) fait figure de curiosité un peu surannée, dans laquelle les aficionados se replongent avec nostalgie, comme dans des souvenirs d'adolescence. Pourtant, il ne faut pas minimiser la dimension pédagogique qu'a su assumer le space-opera, familiarisant des générations entières de lecteurs avec les notions cosmologiques fondamentales de galaxies, d'étoiles, de systèmes solaires, de planètes et de satellites, ou, démontrant de façon concrète, sous la plume d'un Robert A. Heinlein, la faisabilité, économique et technique, du voyage jusqu'à la Lune, sinon sa nécessité patriotique, et ce, bien avant l'alunissage d'Apollo XI en 1969, et la course à l'espace face à l'Union Soviétique.

Une chose est certaine : l'âge d'or du space-opera remonte aux (déjà lointaines) années cinquante, quand, selon les propos de Gérard Klein, grand théoricien du genre, les romans de science-fiction donnaient à voir « des empire immenses et bouleversés, des hommes dont la puissance maléfique s'étend sur des centaines de mondes, mais que leurs gardes géants ne parviennent pas à protéger de l'arme d'un tueur » ; quand les auteurs, Américains en tête mais sans exclusive, rivalisant d'audace, imaginaient des techniques de propulsion et de communication interstellaires leur permettant de donner corps à « cette incroyable, cette admirable toile d'araignée qui relie les mondes, qui est une altération du temps et de l'espace, et qui emprisonne l'univers exploré dans un filet de voies qu'empruntent les grands navires ». Si l'espace est le miroir métaphysique que l'Univers tend à l'Humanité, la science-fiction de cet « âge d'or », probablement, en a été le meilleur tain.

Pour autant, faut-il considérer que la valse entre l'espace et la science-fiction, appartient définitivement au passé ? De mutation en mutation,

PDF Pro Evaluation

les auteurs, toutes nationalités confondues, les francophones ne sont pas en reste, continuent pourtant de livrer leur lot de rêveries spatiales, étayées par des considérations scientifiques plus ou moins poussées. À tel point qu'à l'aube du XXIème siècle, le genre a cru bon de se doter d'une nouvelle étiquette, qui manifeste une énième « résurrection » : le Nouveau Space Opera. Après une phase de désamour, l'espace et la science-fiction, s'attireraient donc, à nouveau, des étoiles dans le regard comme au premier jour ? Pour le vérifier, pour mesurer l'authenticité de ce nouvel élan, il faut revenir à la quintessence du space-opera et en retracer l'histoire.

[…]

I – DES FUSEES ET DES EMPIRES
(DES ORIGINES DU GENRE JUSQU'AUX ANNEES CINQUANTE) :

[…]
B – Le collège des héros : « Messieurs, sortez vos empires galactiques ! »

Au tournant des années 1920-1930, nous assistons à la véritable naissance du space-opera, en même temps, il faut bien le reconnaître, que s'opère un net recul de la « pédagogie » de l'espace au sens strict du terme, au profit du foisonnement d'un imaginaire jeune, décidé à bousculer toutes les frontières pour offrir de nouveaux mondes.

L'élément déclencheur est la publication, aux Etats-Unis, en 1909, d'une revue de vulgarisation scientifique, intitulée Modern Electrics, dirigée par Hugo Gernsback (1884-1967), un émigré belge. Celui-ci va avoir l'intuition que les merveilles de la science peuvent donner lieu, au-delà d'articles purement techniques et explicatifs, à des récits épiques glorifiant les avancées technologiques du nouveau siècle tout en extrapolant les futuribles qu'elles promettent. Pour diffuser ces « scientifictions », Gernsback fonde une autre revue, un fanzine, qui leur serait entièrement dédié, et dans laquelle il publierait ses propres textes d'extrapolation : c'est Amazing Stories, dont le premier numéro paraît en avril 1926. L'ère des « pulps » de science-fiction vient de commencer ! […]

Les récits de « space-opera » vont s'y tailler la part du lion, mettant en scène des empires galactiques démesurés, des vaisseaux traversant toute la galaxie en un souffle, des héros invincibles luttant contre des savants machiavéliques, et, le plus souvent au mépris de toute crédibilité scientifique. Le terme de « space-opera » est un terme construit à partir de celui de « soap-opera » qui désignait les séries radiophoniques, puis télévisuelles, bâties selon une intrigue à rebondissements, toujours outrés, extrêmement mélodramatiques, et jouant systématiquement sur la surenchère et le cliffhanger, c'est-à-dire la survenue d'un événement dramatique qui laisse le héros en mauvaise posture à la fin de l'épisode. À dire vrai, à l'exception du cadre stellaire, les aventures des héros de l'espace, souvent archétypaux, n'étaient guère moins rocambolesques, ni plus crédibles, que celles des personnages des « soaps » et autres « horse-opera », et, au moins dans un premier temps, n'avaient qu'un lointain rapport avec une quelconque culture scientifique.

[…] les plus grands auteurs de space-opera, dont certains textes sont encore lisibles aujourd'hui, sont au nombre de trois : Edward Elmer Smith, surnommé « Doc » […] (1890-1965), Edmond Hamilton (1904-1977), auteur des Rois des étoiles […], et Jack Williamson (1908-2006) […] On peut se concentrer sur l'œuvre de « Doc » Smith, car elle inspira Hamilton et suscita l'admiration de Williamson. Mais, surtout, elle est remarquable par sa démesure mélodramatique et sa cohérence interne, même si la plausibilité scientifique n'était pas toujours au rendez-vous !

Son premier texte, The Skylark of space, littéralement « l'alouette de l'espace » (traduit en France sous le titre La Curée des Astres), paraît dans Amazing Stories en 1927, et, au vu de son succès, fera l'objet de trois suites. À côté de cette tétralogie, son Triplanétaire (1934), sera intégré dans le grand Cycle des Lensmen (Fulgur en VF), sous-titré, de façon révélatrice, The history of civilisation, qui fera de son auteur la vedette incontestée du space-opera. Sur le plan de la structure narrative, l'œuvre de « Doc » Smith relève de l'archétype : « les intrigues se résument, au fond, à des courses-poursuites à travers l'espace, agrémentées de morceaux de bravoure de super-science, d'escales en des mondes divers et variés et de retournements de situation ». Sur le plan « scientifique », son héros, le jeune chimiste Richard Seaton invente un mystérieux « métal X », dont la désintégration dégage une telle énergie que les voyages supra-luminiques permettent aux « héros » et aux « méchants » du cycle de porter leurs différends jusqu'aux confins de notre Voie Lactée, lorsque la menace ne vient pas, dès Skylark Three (1930) d'une autre galaxie ! Dans Triplanétaire, soixante ans avant la découverte de la première exo planète, « Doc » Smith se paye le luxe d'expliquer « scientifiquement » l'existence d'une pluralité de systèmes solaires : « Voici environ deux milliards d'années, deux galaxies entrèrent en collision, ou plutôt passèrent l'une à travers l'autre. Peu importent cent ou deux cent millions d'années, puisque ce fut à peine le temps nécessaire au déroulement de ce phénomène d'interpénétration. À peu près au même moment, toujours avec la même marge d'erreur (...) la majorité des soleils des deux galaxies se trouva dotée de planètes. »

Il ne faut pas oublier, à côté de ces pulpsters, le rôle joué par les comics strips, ces bandes-dessinées américaines publiées en revues : les aventures du pilote Buck Rogers au XXVème siècle, racontées par Francis Nowlan, et la lutte acharnée entre l'athlète Flash Gordon (Guy l'Eclair en France), d'Alex Raymond, contre l'implacable empereur Ming de la planète Mongo, bien décidé à envahir la terre, et à lui ravir la belle Dale Arden, seront si populaires, qu'elles feront bientôt l'objet de serials, ces films à tous petits budgets, moyens métrages conçus par épisodes, diffusés dans les cinémas de quartier jusque dans les années cinquante, et prototypes des futures séries télévisées. À bien des égards, on peut considérer que l'hexalogie Star Wars de George Lucas, dont le premier (en fait, quatrième) épisode, Un nouvel espoir, déferla sur les écrans en 1977, est, de l'aveu même de son auteur, un hommage très appuyé aux serials de son enfance, et donc, plus proche de l'épopée que de la pédagogie.

[…]

Dans les années 1940-1950, les « pulps » de science-fiction vont connaître leur « âge d'or », offrant à leur jeune public, une évasion et un émerveillement toujours faciles, mais servis par des plumes de plus en plus assurées et renouant petit à petit, […] avec une approche plus scientifique, plus rationnelle, de la conquête de l'espace, répondant désormais à des étapes plus « réalistes ». […] Edward Gibbon, retrace les efforts d'une civilisation galactique pour se préserver du chaos en instaurant deux « fondations » aux deux extrémités de la galaxie, dont l'une au moins, utilise une science fictive : la « psychohistoire » qui permet de prévoir l'évolution des grands groupes humains à partir d'équations mathématiques ; La faune de l'espace de Van Vogt, « fix-up » de plusieurs nouvelles, dont la première, The Black Destroyer parut

PDF Pro Evaluation

dans Astounding en juillet 1939, narre les tribulations d'un équipage de scientifiques partis explorer l'espace, découvrant des mondes inconnus et affrontant des créatures étranges, souvent intelligentes, qui croisent la route erratique de leur vaisseau (ce sera l'une des sources de la série télévisée Star Trek de Gene Roddenberry) ; […]Alfred Bester, livre avec Terminus, les étoiles (1956), une satire du monde moderne et une belle réflexion sur l'impact des modes de déplacement dans le space-opera, en mettant en avant la thématique des pouvoirs psy ; Poul Anderson, comme son aîné, Jack Williamson, demeure attaché aux éléments originels du space-opera, à l'ivresse des empires galactiques en conflit, à la lutte des princes-marchands pour dominer les marchés interplanétaires, ainsi qu'en témoignent ses deux cycles de la Ligue polésotechnique et de l'Empire terrien qui trouvent leurs fondations dans l'histoire antique et médiévale plutôt que dans les sciences physiques, et mettent en scène des hommes d'affaires et des agents secrets […]

[…]
II – LES CITOYENS DE LA GALAXIE
(DE L'UTOPIE DES ANNEES SOIXANTE À NOS JOURS)

À partir des années 1960 la pédagogie de l'espace est largement assumée par le petit écran, avec l'impact culturel de la série Star Trek, qui s'appuie sur une vision optimiste de l'avenir humain et inaugure de nouveaux enjeux narratifs, proches de l'utopie. Le space-opera littéraire n'est pas en reste avec une série de cycles cosmiques, portés par des plumes remarquables et jouant la carte de la diversité biologique, politique et culturelle, envisagée à l'échelle des galaxies. Parallèlement, un retour au réalisme scientifique s'opère au bénéfice des planètes du système solaire, Mars et Jupiter en tête, sous les plumes d'Arthur C. Clarke et de Kim S. Robinson. Enfin, le XXIème siècle balbutiant ne renonce pas à l'actualisation des connaissances scientifiques, tout en tentant de renouer avec la dimension métaphysique des origines. Mais, les plumes des auteurs de N.S.O., trempées dans les sciences humaines autant que dans l'astrophysique, manifestent-elles une authentique renaissance ou plutôt une cristallisation ?

A – L'institut d'études anthropologiques : l'éloge de la diversité.

Star Trek, série de science-fiction créée par Gene Roddenberry (1921-1991) en 1965, diffusée pour la première fois sur la chaîne de télévision américaine NBC le 8 septembre 1966, appelée à devenir l'une véritable licence de production, avec pas moins de six séries successives, une série animée et onze déclinaisons sur grand écran, est l'exemple flagrant de la pédagogie, sous couvert de divertissement et de space-opera, d'un imaginaire scientifique et d'une vision utopique de l'avenir, qui sont profondément marqués par les spécificités culturelles américaines, au premier rang desquelles la notion-clef de « frontière ». Le prologue, inoubliable forcément, de la série originale n'invitait-il pas le spectateur à suivre l'équipage du vaisseau spatial Enterprise, à avancer dans l'espace l'inconnu, l'ultime frontière, pour explorer des mondes étranges, découvrir de nouvelles civilisations, et s'aventurer, au mépris du danger, « where no man has gone before » ?

[…] avec Star Trek, et cela sera accentué par la deuxième série, Star Trek : Nouvelle Génération (à partir de 1987), le space-opera tourne le dos à une partie substantielle de son héritage « pulps » et « comics » : moins à ses esthétiques douteuses (les êtres et les paysages extraterrestres de la série originale ont mal vieilli), qu'à ses scénario simplistes et répétitifs.

Selon André-François Ruaud, Star Trek est porté par une vision profondément positive de l'humanité future. Tandis qu'elle mettait au point, grâce à une science triomphante, les outils qui lui ouvrent le chemin des étoiles, notamment le moteur de « distorsion » (warp en V.O.) qui lui permet de faire fi de la vitesse de la lumière, la téléportation (pour atteindre instantanément la surface des planètes visitées par l'Enterprise), un vaste réseau de communications interstellaires quasi-instantanées, condition sine qua non d'une structure de pouvoir étirée à l'échelle d'un « quadrant » galactique, l'humanité a aussi évolué sur le plan comportemental, entrant, dès le XXIIIème siècle, dans une « utopie psychologique » qui l'a libérée des principaux travers : l'avidité, la jalousie, la guerre et l'argent (le capitalisme est mort !), le racisme, l'intolérance, la volonté de conquête et de domination (l'impérialisme, qui avait fait les délices des pulpsters, a vécu). De même, elle a éradiqué toutes les maladies et a mis fin définitivement à la violence et à l'indigence, la Fédération garantissant à tous ses ressortissants, longévité et libertés fondamentales. Sans renoncer à la diversité de ses cultures ancestrales, l'humanité s'est unifiée, pacifiée, afin d'entrer dans la grande mosaïque des peuples de la galaxie, aidée en cela par ceux qui sont plus avancés qu'elle, notamment les équanimes, mais calculateurs, Vulcains, avec lesquels elle a établi son premier contact. Un épisode de la première saison de la série originale, intitulé Space Seeds) […] illustre bien cette « utopie psychologique », puisqu'elle doit y être expliquée à des criminels du passé (relativement à l'équipage de l'Enterprise) qui s'éveillent d'une longue hibernation consécutive à l'errance de leur vaisseau et tentent de tirer profit de l'apparence passivité et l'altruiste viscéral des hommes de James T. Kirk. En vain.
[…]
Pour autant, les aventures et les défis logiques n'en sont pas moins au rendez-vous. Simplement, le space-opera ne repose plus sur la transposition du western ou de l'épopée médiévale, mais sur la récompense chatoyante qui attend l'humanité qui sera parvenue à s'élever, par l'éducation et la maîtrise de ses prédispositions naturelles à la domination et à la violence, à un équilibre psychologique, politique et social, sans toutefois renoncer à la force de ses émotions (le personnage de Spock joue, ici, le rôle d'un contre-exemple qui, tout au long de la série, valorise à la fois la méthode scientifique et la nécessité du cœur, dans la prise de décision).
[…]
Avec Star Trek, l'ambition pédagogique est, plus que jamais auparavant, au centre du space-opera, même si, de sujet, l'espace lui-même et ses merveilles infinies, est devenu le théâtre, l'instrument, de l'éloge de la diversité, à la fois culturelle et biologique, qui constitue l'ultime richesse des hommes. Au fond, c'est en devenant des citoyens de la galaxie qu'ils gagneront le droit de l'explorer et d'en repousser les frontières toujours plus loin.
[…]
C'est le cas également de Dune (1965) de Frank Herbert, bien que les romans qui composent le cycle relèvent plus d'une étiquette voisine : celle du planet-opera, que Laurent Genefort appelle le « livre-univers » : il s'agit pour l'auteur de façonner, en démiurge inspiré, un monde extraterrestre dans sa géographie physique, son climat, ses continents, ses mers et océans, autant que dans ses civilisations, ses cités, son histoire politique, religieuse, scientifique... Ici, la planète Arrakis, surnommée « Dune », est un monde désertique qui est pourtant l'objet de toutes les convoitises, parce qu'elle est la seule à fournir l'épice, cette substance qui permet à la fois le voyage interstellaire et offre à certains « élus » une forme très élevée de prescience. Ayant choisi de situer Dune dans un empire galactique en crise, théâtre de l'affrontement de Grandes Maisons antagonistes, les Atreïdes et les Harkonnen, Herbert donne à son récit une ampleur universelle qui le rend inoubliable. Plus de deux décennies plus tard, avec la même ambition, à la fois stylistique et conceptuelle, l'américain Dan Simmons relèvera le défi d'Herbert

PDF Pro Evaluation

en livrant au public son cycle des Cantos d'Hypérion et d'Endymion, space-opera littéraire et flamboyant inspiré du poème de Keats. Best-seller.

B – La revanche des planètes : les ingénieurs du système solaire

À ce stade de ma communication, je crois que le moment est venu d'opérer un double retour en arrière, dans l'espace et dans le temps, m'en revenir au système solaire et aux années cinquante et soixante, pour rendre hommage à l'un des plus grands auteurs de science-fiction de tous les temps, qui a joué, à côté de Robert A. Heinlein, un rôle décisif dans la pédagogie de l'espace. Brillant sujet de Sa Majesté, Arthur C. Clarke a traversé tout le XXème siècle et, depuis sa demeure du Sri Lanka où il s'installe en 1956, il s'est efforcé d'en intégrer toutes les avancées scientifiques, et astronomiques, dans ses romans et ses nouvelles, dont la première, La Sentinelle (1951), inspirera le plus marquant et aussi le plus discuté de tous les films du genre, 2001, l'odyssée de l'espace (1968), réalisé par Stanley Kubrick, en étroite collaboration avec l'auteur. Véritable plongée métaphysique, et révolution esthétique, le film fait aussi le choix de la plausibilité scientifique qui caractérise l'oeuvre de l'auteur (qui peut oublier la lente valse silencieuse de l'approche de la station spatiale en rotation sur elle-même pour produire une pesanteur artificielle, ou les scaphandres spatiaux si semblables à ceux qui équipent les hommes d'Apollo XI l'année suivante). Le lien, trente ans plus tard, avec Destination Moon de Pichel/Heinlein, s'impose d'évidence, à ceci près que 2001, et les romans qui le suivent, vont plus loin et parviennent, grâce à une scrupuleuse actualisation de connaissances scientifiques sur le système solaire, à marier, pour le meilleur, le réalisme scientifique et le sense-of-wonder d'un premier contact avec une intelligence extraterrestre.

Avec Arthur C. Clarke, la pédagogie de l'espace redevient celle de la banlieue proche de la Terre, et s'accompagne d'un appel à l'unification de l'humanité comme prélude à l'accomplissement de sa destinée spatiale. Ce à quoi Clarke engage ses lecteurs, à la manière d'un Voltaire de l'âge de étoiles, c'est d'abord à cultiver leur propre jardin solaire, tous ensemble et dans la paix. Telle est la conclusion, pleine d'utopie, du deuxième roman du cycle, 2010 : odyssée deux, lorsque les hommes de l'équipage du Discovery et du Léonov, ces Russes et ces Américains (question de contexte historique) sont contraints d'œuvrer main dans la main pour se sauver (alors même que leurs Nations glissent vers la guerre) et reçoivent ce message de la part de Dave Bowman, devenu l'Enfant des Etoiles, et de l'ordinateur Hal 9000, juste après la transformation de Jupiter en deuxième soleil : « tous ces mondes vous appartiennent, sauf Europe. N'essayez pas de vous y poser ». Le film que Peter Hyams en tire en 1845 accentue le message implicite de l'auteur, en ajoutant : « Jouissez-en ensemble. Jouissez-en en paix ».

Disparu en 2008, Clarke nous a laissé un testament filmé des plus explicites : « J'ai accompli quatre-vingt-six orbites autour du soleil (...) La plupart de mes rêves sont devenus réalité (...) l'âge d'or de l'espace est juste en train de commencer (...) Dans les cinquante prochaines années des milliers de personnages voyageront jusqu'à l'orbite terrestre, puis, sur la Lune et au-delà. Le voyage dans l'espace et le tourisme spatial deviendront un jour aussi communs que les vols en avions vers des destinations exotiques le sont aujourd'hui sur notre propre planète (...) J'espère que nous aurons appris quelque chose du siècle le plus barbare de toute l'histoire humaine : le XXème (...) J'aimerais voir dépassées nos divisions tribales, et que nous commencions à penser et à agir comme si nous étions une seule et même famille ; voilà ce que serait la vraie mondialisation. »

[…]

C – À l'heure de la psychanalyse : « N'est-il d'espaces que d'hommes ? ».

Aujourd'hui, au XXIème siècle, étant arrivé à la fin de ce long cursus éducatif, depuis les bancs ensoleillés de l'école primaire jusqu'à l'entrée dans l'atmosphère de la vie active, après des études plus ou moins spécialisées, il peut paraître étonnant de constater que le space-opera, alors même qu'il a pleinement rempli son office, continue d'être écrit, réinventé, produit ; qu'il fait l'objet en 2010 d'une émulation entre auteurs qui rivalisent d'audace, d'ambition, cherchent des biais thématiques, livrent des univers d'une beauté renversante et si subtile qu'elle semble au seuil du bris à chaque page tournée. C'est comme une cristallisation : le nouveau space-opera semble fondé sur une complexité qui trouve en elle-même sa justification, au lieu de servir une pédagogie. Nous sommes avec lui comme des collectionneurs qui, avec émotion, retrouvent une édition neuve de leurs vieux manuels de classe, et en effleurent à peine la couverture, plutôt que d'en interroger le contenu.

Pourtant, le renouveau du space-opera s'abreuve largement à l'engouement de la communauté scientifique pour les planètes extrasolaires et la multiplication des instruments d'observation du ciel profond. Matière à rêverie, il y a, et plus encore... Mais, après Dan Simmons, Iain M. Banks et son Cycle de la Culture se positionnent sur le terrain de la critique sociologique : éprouvant les schémas traditionnels du politique, Banks fait montre d'une lucidité remarquable quant à la possibilité de pervertir des valeurs.

La vague de romans qui suit creuse le sillon de cette ambition critique, comme si les auteurs cherchaient, sous l'évasion, à produire de l'anticipation. Alastair Reynolds, avec Le cycle des Inhibiteurs, Walter Jon Williams, Lois McMaster Bujold, Ken MacLeod, Charles Stross, Paul J. McAuley Robert Reed, sans oublier Vernon Vinge, avec son Feu sur l'abime, qui insiste sur la progression exponentielle de la technologie informatique et la dépossession programmée de son avenir par l'humanité elle-même, tous s'adressent au présent, à l'esprit adulte de leurs lecteurs, et non plus à l'enfant rêveur qu'eux-mêmes ont cessé d'être. En se précisant année après année, le champ des possibilités narratives s'est réduit, au détriment des plus visionnaires, et au grand bénéfice de la fantasy qui s'est approprié des aspirations à un ailleurs qui, jadis, savaient enlacer le rationnel. Il est possible, qu'en devenant si brillant qu'il occulte toutes ses étoiles antérieures, le space-opera soit, en réalité, déjà mort.

Mais, bien sûr, rien ne dit qu'il ne sera pas capable, comme il l'a déjà fait par le passé, de ressusciter. De retrouver le chant vibrant des étoiles lointaines, comme l'atteste, à mon avis l'un de rares romans récents, d'un auteur français, qui plus est, qui fait exception à l'analyse que je viens de formuler. Il s'agit d'Aucune étoile aussi lointaine de Serge Lehman, où l'émerveillement, et c'est incontestable, est bel et bien celui de l'enfant qui, levant les yeux au ciel, rêve d'être un capitaine :

« Les étoiles. Il y en avait partout. Elles se pressaient à l'avant du vaisseau, comme un essaim de bêtes lumineuses et sans forme. Arkadih les regardait venir vers lui. Il était assis dans le grand fauteuil de la passerelle, au poste de commandement. Là où il avait toujours voulu être (...) Ses rêves l'avaient si bien préparé à cet instant, et depuis si longtemps, qu'il aurait pu décrire, les yeux fermés, l'image projetée sur chacun des cent trente moniteurs de la passerelle, et toutes les projections chiffrées, les courbes et les graphiques mis à sa disposition par les instruments de bord. Son esprit n'était plus là. Il accompagnait la progression du vaisseau, dansait sur l'éperon de proue comme un feu follet,

PDF Pro Evaluation

savourait la morsure de vide et le rayonnement spectral des étoiles devant lui ».

À tout seigneur, tout honneur. Je confierai le mot de la fin à celui par lequel j'ai commencé, Jack Williamson, qui a trempé sa plume dans l'encre de millions de soleils. Voici ce qu'il déclarait en 1979, pour les besoins d'une Encyclopédie visuelle de la science-fiction (éd. Albin Michel, pour la France) toujours aussi visionnaire que dans ses premiers textes, mais avec cette percutante simplicité qui touche le lecteur plus vite que la vitesse de la lumière : « nous avons tous envie de voir ce qu'il y a de l'autre côté de la colline ».

Annexe 2 :

Bande annonce du mémoire montée dans le cadre du cours de méthodologie également visible sur le site Viméo grâce au mot de passe ci-dessous :



Titre de la vidéo :

Les labiles visages de la rencontre entre l'Homme et l'Alien

Mot de passe :

Université Paris 1 Master 2

Lien :

https://vimeo.com/149569423

PDF Pro Evaluation

Annexe 3 : Carte géopolitique de la galaxie Star Wars :



Annexe 4 : Liste des espèces aliens intelligentes et « animales » aliens représentés dans l'univers Star Wars et son univers étendu (Fan-fiction, bande dessiné et jeux vidéo) :

Espèces aliens intelligentes :

Biths

Espèce native de Clak'door VII. Les Biths sont principalement tournés vers la musique et les mathématiques. Dans la Cantina de Mos Eisley (épisode IV) et dans la boîte de nuit *Le Barbare* (épisode II), on en voit jouer de la musique afin de divertir les clients. Leur groupe de musique s'appelle les Modals Nodes. Par contre, ceux qui ne jouent pas de la musique finissent souvent ruinés. Le Seigneur Sith Dark Tenebrous est un Bith.

Céréens

Les Céréens sont une race d'extraterrestres humanoïdes issus de la planète Céréa située dans la bordure extérieure. Ils sont facilement identifiables à leurs grosses prédominances crâniennes dues à leur cerveau binaire. Ainsi cette espèce est dotée d'un avantage évolutif majeur qui permet aux Céréens une capacité d'analyse et de résolution de problèmes largement supérieure à la moyenne. Leur cerveau, volumineux et efficace, est irrigué par un système vasculaire inédit, constitué de deux cœurs, indispensables à l'oxygénation d'une telle masse cérébrale. Cette espèce est connue pour ses qualités pacifiques et, vivant en symbiose avec la nature, ils possèdent une notion de philosophie très développée. Le 3e plus important membre du Conseil Jedi appartient à cette espèce, il s'agit de Ki-Adi-Mundi. Ils sont obligés d'avoir plusieurs femmes, car il y a trois fois plus de filles que de garçons et donc, l'espèce est menacée. C'est ainsi que maître Mundi eut l'autorisation de se marier, exceptionnellement. Le seul connu est Ki-Adi-Mundi.

Chalactéens

Les chalactéens (ou chalactas) sont une espèce humanoïde, à l'apparence physique très proche de celle des humains, cela explique que même un gouvernement aussi xénophobe que l'Empire galactique les considérait comme des citoyens. On ne connaît aucune différence physiologique significativement mesurable qui permette de distinguer un chalactéen d'un être humain mais, en même temps, toutes les sources affirment qu'ils sont une espèce distincte.

Chagriens

Les Chagriens ou Champaliens sont originaires de la planète Champala située dans le système de Chagri. Leur peau leur permet de filtrer les rayons UV de leur planète. Voici le seul représentant Chagrien : Mas Amedda, assistant du Chancelier Palpatine.

Enfants de la planète verte

Littéralement les "Enfants de la planète verte" sont originaires de Brodo Asogi. L'alien du film "ET : L'Extra-terrestre" est l'un d'entre eux.

Chiss

Les Chiss viennent de Csilla et sont des humanoïdes à la peau bleue et aux yeux rouges luisants. Voici deux Chiss : L'Amiral Impérial Thrawn, Le nébuleux Jedi Nuru Kungarama, vivant pendant la guerre des clones. On pense que sa découverte en 33 av.BY a convaincu Dooku de devenir Sith.

Dugs

Les Dugs sont des créatures utilisant principalement leurs mains pour marcher, leurs pieds servant à saisir des objets. Ils sont d'une nature agressive, et conservent une haine envers les animaux de leur planète, Malastare. Il

PDF ProEvaluation

y a notamment : Sebulba, le rival d'Anakin Skywalker lors de la course de modules de Mos Espa, sur Tatooine dans l'épisode I.

Duros

Les **Duros** sont une espèce humanoïde de Star Wars. Ils ont la peau verte ou bleue et des yeux allant d'orange à rouge. Ils mesurent de 1,70 m à 2,20 m et n'ont pas de nez. Ils parlent le Durese. Ils sont connus pour être les premiers grands explorateurs de l'univers et créèrent les grandes routes commerciales connues. Lors de leurs explorations ils colonisèrent la planète Neimoidia dont les descendants devinrent une espèce particulière dotée d'un fort sens du commerce, les Nemoidiens. L'une de principales insultes des Duros est d'être appelé Némoidien car les neimoidiens ont tendance à être lâches, avides et à avoir peur de la mort, alors que la majorité des Duro sont aventureux, sociables et pacifiques. Les Duros sont ovipares, ce qui est rare chez les humanoïdes, et, après l'éclosion des jeunes Duros dans leur nid, ils sont pris en charge et éduqués par leur famille. C'est une autre différence entre les Duros et les Nemoidiens qui laissent leur progéniture se débrouiller seule.

Ewoks

Sorte d'ours en peluche mesurant environ un mètre de haut, formant un peuple à la technologie primitive et habitant la lune-sanctuaire Endor. Le plus connu des Ewoks est Wicket. Ils apparaissent dans l'épisode 6.

Gamorréens

Le Gamorréen apparaît dans l'épisode VI de la saga. Étant aussi forts que stupides, ce sont des hommes de troupes parfaits à la fois courageux et brutaux. Ils sont utilisés par Jabba le Hutt afin de protéger son palais. Leur planète d'origine est Gamorr. Le physique des Gamorréens (humanoïde à tête porcine) rappelle les orques du jeu de rôle Donjons et Dragons.

Géonosiens

Insectoïdes ailés vivant sur Géonosis, une planète aride possédant un anneau, ce qui la fait ressembler à Saturne. L'archiduc de Géonosis, Poggle le Bref, collabore avec la Confédération des systèmes indépendants en fabriquant leurs droïdes dans des méga-fonderies, qui causeront la 1re et 2e Batailles de Géonosis. Les Géonosiens sont servis par leurs drones, à l'intelligence peu développée et formant des ruches. Ces derniers semblent issus d'une reine, qu'on voit dans la série *Star Wars: The Clone Wars*, lorsque Luminara Unduli est enlevée.

Gorax

Les Gorax sont des créatures humanoïdes géantes pouvant atteindre près de 30 mètres de haut. On les trouve généralement sur des mondes isolé tel qu'Endor.

Grans

Les **Grans** sont des humanoïdes mesurant 1,60 m en moyenne, descendants d'ongulés herbivores et originaires de la planète Kinyen. Ils ont une tête ressemblant à celle d'un bouc (ou d'un veau) imberbe, trois yeux noirs protubérants, des oreilles triangulaires en éventail ainsi que de petites cornes sur le haut du crâne. Ils bénéficient d'une excellente vision et distinguent plus de couleurs que la plupart des espèces. Comme n'importe quels ongulés, ils possèdent plusieurs estomacs et les femelles gran arborent trois seins.

Gungans

Les Gungans sont originaires des marais de Naboo. Ce sont des créatures amphibies qui occupent des cités sous-marines en forme de bulles situées dans de profonds lacs. Leur capitale est Otoh Gunga. Leur chef s'appelle Boss Nass. Le Gungan le plus connu est Jar Jar Binks que l'on voit pendant les épisodes 1 et 2. Après la bataille de Naboo, le Conseil d'Otoh Gunga décide d'aller peupler une des lunes de Naboo : Ohma-D'Un. Mais ils resteront

PDF Pro Evaluation

nombreux sur Naboo, et furent approchés par le Général Grievous pendant la guerre des clones, mais surent résister.

Gurlanins

Les Gurlanins sont une espèce de prédateur reptilienne. Ces êtres ont la capacité de changer d'apparence à leur guise et de devenir indétectable dans la Force. Leur monde, encore vierge il y a peu de temps, accueillit des agriculteurs venus cultiver une espèce d'épice très chère poussant en quantité importante sur la planète. Cette arrivée soudaine et imprévue est vécue comme une véritable invasion par les Gurlanin. En effet, ceux-ci sont obligés de réduire de plus en plus leur territoire composé de forêts, pour laisser place aux exploitations agricoles des colons. Les Gurlanins ont passés un accord avec la République : ils deviennent des espions pour elle et en contrepartie, cette dernière s'engage à faire retirer toute présence humaine de Qiilura.

Hommes des sables / Tuskens

Ils sont aussi appelés *Pillards Tuskens*, ce sont des créatures vivant sur la planète Tatooine. Pour survivre au sable et à la chaleur, ils se langent la tête dès la naissance, leur conférant une apparence que les personnages humains des films trouvent généralement repoussante, même si leurs bandages cachent des êtres sensibles. Si par malheur l'un d'eux dévoile son visage, il est aussitôt banni de son clan ou tué, selon la tribu. Les hommes des sables attaquent en groupe. Quand quelqu'un leur fait peur, ils s'éloignent prudemment puis reviennent à la charge avec des renforts. Ils parlent une langue inconnue des Archives Jedi mais comprise par les droïdes anciens. Deux Hommes des Sables : Sharad Hett, Jedi Noir qui put léguer son fils à Ki-Adi-Mundi avant d'être tué par Aurra Sing, et A'Sharad Hett, fils de Sharad et qui survécut à l'Ordre 66. Il deviendra plus tard Dark Krayt.

Humains

L'espèce humaine est l'espèce la plus répandue dans l'univers de *Star Wars*. La majorité des habitants d'Aldéraan, Chandrila, Corellia, Yavin 4 Jabiim sont humains. L'Empire galactique n'engage que des humains (sauf pour certaines exceptions comme l'amiral Thrawn) et rend esclaves les autres races.

Hutts

Les Hutts ressemblent à des grosses limaces vertes, jaunes, brunes ou violettes. Ils apparaissent dans les épisodes I, IV (édition spéciale) et VI de Star Wars et dans la série télévisée d'animation Star Wars: The Clone Wars. Les plus célèbres des Hutts : L'incontestablement connu Jabba le Hutt ; Ziro le Hutt, grand seigneur du Soleil noir pendant la guerre des clones. Traqué par Quinlan Vos, il sera tué indirectement par son cousin Jabba pour que ce dernier puisse préserver sa sécurité ; Rotta le Hutt, fils de Jabba que l'on voit dans Clone Wars.

Iktotchis

Les Iktotchis mesurent en moyenne 1,88 m. Ils ont la peau beiges et ont deux cornes partant des côtés de leur crâne. Saesee Tin est un Iktotchi.

Ithoriens

Les Ithoriens possèdent quatre gorges très puissantes et sont originaires de la planète Ithor. Momaw Nadon, la créature de la cantina plus connue sous le nom de « tête de marteau » est un Ithorien. Il y a aussi Rorron Korobb, c'est un Jedi proche de Shaak-ti. Il l'accompagne pour protéger le Chancelier Palpatine dans Clone Wars. Il possède un sabre laser bleu. Il combat le général Grievous courageusement mais se fait tuer par celui-ci.

Jawas

Les Jawas sont le second peuple originaire de Tatooine avec les Hommes des Sables. Ils utilisent les chars des sables pour se déplacer, pratiquent le troc et la récupération de droïdes et sont parfois victimes des Tuskens. On les voit surtout dans l'épisode IV. Ils portent des foulards et des capuches, nul ne voit leurs visages.

PDF Pro Evaluation

Kaleeshs

Les Kaleeshs, natifs de la planète Kalee, sont des reptiles aliens très intelligents. Ils sont en guerre depuis toujours contre les Huks qui sont beaucoup plus évolués qu'eux. Mais l'arrivée du Kaleesh Qymaen Jai Shelaal (le Général Grievous) va bouleverser les Huks. Qymaen tua des milliers de Huks et fut proclamé *Seigneur de Guerre de Kalee*. Un jour, San Hill, dirigeant de la guilde du commerce, proposa à Qymaen de travailler pour lui et en échange il subviendrait aux besoins des Kaleeshs. Mais le marché ne fut pas respecté par San Hill. Qymaen devint Grievous à cause du crash de sa navette personnelle, commandité par Sidious, Dooku et San Hill et les Kaleeshs continuèrent de crier famine.

Kaminoens

Anciennes créatures marines, les Kaminoans s'adaptèrent finalement et migrèrent vers la surface de leur planète où ils construisirent plusieurs magnifiques cités sur l'eau comme leur capitale, Tipoca City. Mince, d'une stature longue et élégante, ils vivent principalement sur Kamino et sont réputés pour leur savoir génétique. Ils sont à l'origine de la grande armée de l'Ancienne République pour laquelle ils ont cloné des centaines de milliers de soldats (et le soi-disant fils de Jango Fett : Boba Fett qui est un clone à croissance normale) à partir du chasseur de primes Jango Fett.

Kel Dor

Les Kel Dor viennent de Dorin et sont des humanoïdes dont la taille varie de 1,4 mètre à 2 mètres et dont la particularité est de respirer du méthane, pour vivre. Ceci leur permet de survivre quelques minutes dans le vide spatial. Le Maître Jedi Plo Koon est un Kel Dor.

Kiffars

Les Kiffars sont originaires de la planète Kiffex. Ils ont la même apparence que les humains mais ont tout de même quelques particularités comme une peau sombre et des cheveux noirs. Ils ont également un tatouage doré vertical ou horizontal sur le visage, mais peuvent en avoir sur d'autres parties du corps. Ils sont divisés en plusieurs clan comme le clan des Vos, Gardiens de la lune Kiffu. Les plus célèbres Kiffars sont le grand maître Jedi Quinlan Vos et l'une des chefs du clan des Vos, Sheyf Tinté.

Lurmens

Les Lurmens sont des créatures entre l'homme, le singe et le rongeur, de petite taille. Ils se déplacent en se mettant en boule. Ce sont des pacifistes que refusent traditionnellement de s'armer, même pour se défendre. On les rencontre dans l'épisode 14 de la saison 1 de la série Star Wars: The Clone Wars.

Maraudeurs de Sanyassan

Les Maraudeurs de Sanyassanse se trouvent sur la lune forestière d'Endor. Ils sont dirigés par Terak qui mourut en ayant combattu les Ewoks.

Miralukas

Les Miralukas sont une espèce proche des humains, à la différence que ceux-ci possèdent deux cavités creuses à la place des yeux. Leur vue leur a été arrachée et ils voient désormais à travers la Force. Tous leurs représentants sont réceptifs à la Force, la plus célèbre est sans doute Visas Marr, transformée en Sith après la destruction de la colonie de Katarr par Dark Nihilus, environ 4 000 années avant la Bataille de Yavin.

Mirialans

Les Mirialans sont une espèce d'aliens proches des humains. Ils se distinguent d'eux par la couleur de leur peau brun verdâtre et par leurs tatouages noirs sur leur visage. On distingue comme principaux représentants de cette

PDF Pro Evaluation

espèce deux Jedi : Luminara Unduli, membre du Conseil Jedi pendant la guerre des clones ; Barriss Offee, padawan de cette dernière.

Mon Calamaris

Les Mon Calamari sont les habitants de la planète du même nom en compagnie de leurs éternels rivaux, les Quarren. Ils ont un corps orangé, semblable à celui des humains, mais muni d'une tête de poisson : ils vivent toujours sous l'eau. Voici quelques Mon Calamari : Nahdar Vebb, Chevalier Jedi et disciple de Kit Fisto ; Bant Eerin, aussi Chevalière Jedi, elle fut la padawan de Maître Fisto ; L'Amiral Ackbar, membre de l'Alliance rebelle et visible dans l'épisode VI.

Mustafarians

On ne peut pas vraiment dire que Mustafar ait des habitants car ce n'est qu'une planète principalement recouverte de magma ; mais il y a des ouvriers. On peut voir cette espèce dans *La Revanche des Sith*.

Muuns

Les Muuns viennent de la planète Muunilinst. Ils ressemblent beaucoup aux Humains mais ont un crâne très allongé et une taille moyenne de 1,90 m. Les seuls Muuns connus sont le président du Clan Bancaire Intergalactique San Hill et le seigneur Sith Dark Plagueis.

Nagais

Les Nagais viennent de la planète Nagi. Ils sont rapides et robustes et portent souvent des vêtements sombres et moulants. Ils ont toujours au moins une arme blanche sur eux. La société nagai est organisée selon une hiérarchie militaire et c'est grâce à des insignes, coiffures et autres signes distinctifs que les différents grades et groupes se reconnaissent. Individuellement, les Nagais sont froids et disciplinés. Ils possèdent un sens martial et de l'honneur très développé et respectent leurs ennemis. Leurs pires ennemis sont les Tofs. Ils se font la guerre depuis toujours. Dark Nihl est un Nagai.

Nautolans

Les Nautolans, quelques fois désigné sous le terme de Nautiloïds, ces êtres amphibies à la peau verte ou bleue et aux yeux noirs globuleux. Leurs cheveux sont des lekku (queues crâniennes) qui détectent les émotions et qui bougent selon leur excitation. Ils sont originaires de Glee Anselm. Bien qu'ils aient établi des colonies tout autour de leur monde aquatique, la civilisation Nautolane a été fondée dans la région de Sabilon. Le plus connu des Nautolans était le maître Jedi Kit Fisto, un héros de la guerre des clones.

Neimoidiens

Ils viennent de Neimodia et par leur aspect extérieur, les Neimoidiens sont des humanoïdes à la peau vert olive et grise, dont le visage possède un large nez aplati. Le Vice-roi de la Fédération du commerce Nute Gunray est un Neimodien. Rune Haako, lieutenant de la Fédération commercial, en est un autre. Ils ont colonisé de nombreuses planètes telles que Cato Neimoidia, Deko Neimoidia et Koru Neimoidia.

Niktos

Les Niktos sont originaires de la planète Kintan. Ce sont des humanoïdes à la peau très dure ayant quatre cornes sur le crâne et de nombreux appareils respiratoires. Les radiations émises par une nova proche de leur planètes a provoqué des modifications génétiques et a créé des sous-espèces de Niktos : les Kajain'sa'Niktos ou Niktos Rouges, plus connus sous le nom de Morgukais sont les plus communs. Ils ont une pigmentation de la peau rouge, plus de cornes et d'appareils respiratoires et un nez presque inexistant ; les Kada'sa ou Niktos Verts ont la seule particularité d'avoir de grands yeux. Ils vivent principalement dans les forêts de Kintan ; les Esral'sa ou Niktos des Montagnes n'ont pas de cornes et ont la peau bleu-gris. Ils ont une remarquable capacité d'adaptation aux

PDF Pro Evaluation

températures grâce à des organes de thermorégulation ; les Gluss'sa ou Niktos Pâles ont la peau blanc-gris et vivent dans les îles de Kintan. Ils ont les mêmes cornes que les Niktos rouges et les mêmes traits de visage que les Niktos des Montagnes ; enfin, les M'Shento'su ou Niktos du Sud ont une peau jaune ou orange. Ils ne possèdent aucune corne et, comme les Niktos Rouges, ont des organes respiratoires sur le cou. Bok et Ausar Auset appartiennent à cette espèce.

Noghris

Ce sont des humanoïdes gris, avec un talent inné pour l'infiltration et le combat au corps-à-corps. Ils ont aussi un sens de l'honneur très développé, proche de celui des Wookies. Ils vivent sur la planète Honoghr qui fut contaminée par Trihexalophine1138, une toxine destinée pour Naboo, lors d'un combat spatial durant la guerre des clones. Dark Vador promit aux Noghris l'aide de l'Empire pour restaurer leur planète, en échange de quoi la plupart des jeunes Noghris seront enrôlés comme assassins. Leia parviendra à briser cette situation en leur démontrant que l'Empire leur mentait, ce qui eut pour conséquence directe l'assassinat du Grand Amiral Thrawn des mains de son garde du corps Noghri, Rukh.

Ongrees

Les Ongrees sont originaires de l'Amas de Skustell. Ils sont caractérisés par une peau jaune et par une morphologie crânienne particulière avec des appendices oculaires tombant en dessous du niveau de leur bec. Ces deux appendices flexibles leur permettant de voir un objet sous beaucoup d'angles. Cette capacité a peut-être stimulé la mentalité commune des Ongrees à examiner une situation sous toutes les perspectives possibles. Le maître Jedi Pablo-Jill est un Ongree apparaissant dans l'épisode II, lors de la bataille dans l'arène de Géonosis.

Ortolans

Originaires de la planète Orto, les Ortolans sont d'étranges créatures à la peau bleue et ressemblants à des éléphants, avec leur grande trompe et leurs oreilles surdimensionnées. On en voit un notamment dans l'épisode VI, Max Rebo, le chef d'orchestre et leader du groupe « Max Rebo Band » qui se produit dans le palais de Jabba.

Pau'an

Originaire d'Utapau, les Pau'ans sont en général plus grand que les humains, ont la peau grisâtre et ridée.

Quarrens

Les Quarrens sont des êtres partiellement humanoïdes dont la tête est similaire au corps d'un poulpe, originaires de la planète Mon Calamari. Ainsi, ces derniers ont de nombreux tentacules dissimulant une sorte de bec. Leur grande intelligence leur vaut d'être souvent chefs d'une organisation, mais rarement en étant le principal cerveau. Ils servent souvent à diriger les branches des organisations basées sur des planètes spécifiques (comme Lopak Slusk, chef de l'Échange sur Télos, ou encore Visquis, responsable du Secteur des Réfugiés de Nar Shaada, toujours pour l'Échange, dans le jeu vidéo *Star Wars : KOTOR 2*). Durant la Guerre Civile Galactique, ils se rangèrent aux côtés des Impériaux tandis que les Mon Calamari rejoignaient l'Alliance Rebelle.

Quermiens

Les Quermiens sont originaires de Quermia. Ce sont des créatures invertébrées. Ils possèdent deux paires de bras et une paire de jambes terminées par des griffes et un long cou terminé par une petite tête à deux cerveaux. Leur corps est fragile et ils ont une taille qui va jusqu'à 2,3 m. Leur peau varie du blanc au gris. Dernière particularité des Quermiens, ils possèdent leurs organes olfactifs sur les mains de l'une de leurs deux paires de bras. Les Quermiens sont une espèce créée par les Xextos. Le plus célèbre d'entre eux est le maître Jedi Yarael Poof.

PDF Pro Evaluation

Rakata

Les Rakata vivent dans le système Lehon. Ils étaient les maîtres du premier empire galactique connu de la Galaxie, l'Empire infini. C'est une race ancienne ayant eu une avance technologique majeure sur le reste de la Galaxie. Ils apparaissent pour la première fois dans Star Wars: Knights of the Old Republic.

Rattatakis

Ils viennent de Rattatak. Ce sont des ennemis jurés des Mirialans.

Rodiens

Issus de la planète Rodia, les Rodiens vivent en symbiose avec leur environnement. Cette espèce, d'une intelligence particulièrement développée, possède plusieurs facultés étonnantes : ils peuvent se métamorphoser selon leur environnement et savent nager comme des Sirènes si ce n'est mieux. Ils ont une tête de mouche verte avec des yeux globuleux bleus. Greedo est le Rodien le plus célèbre, il apparaît dans l'épisode IV. Du temps de la guerre des clones, leur sénateur est Onoconda Farr, qui est assassiné par l'un des siens. Les rodiens ont l'habitude de se battre clan contre clan pour l'honneur et pour des terres, c'est une guerre clanique rodienne sacrée diffusée par des vidéos droïdes et regardée par une foule de spectateurs. On peut donc dire que chez les rodiens, la guerre est sacrée.

Sanyassans

Les Sanyassan (aussi appelés Maraudeurs de Sanyassan) sont originaires du monde de Sanyassa, ce sont des humanoïdes de deux mètres de haut, à la peau écailleuse et au visage simiesque. La plupart d'entre eux se sont échoués sur la lune d'Endor et cherchent à la quitter.

Siths

Les Sith (aussi appelés Sith Rouge à l'époque de l'Ancien Empire Sith ou Sith au sang pur lors de la résurgence de l'Empire Sith) étaient l'espèce indigène de la planète Korriban. Ils avaient la peau rouge et une « barbe de tentacules » et avait un talent naturel pour la maîtrise de la force. Naturellement cruels et manipulateurs, les Sith se sont propagés dans la Bordure extérieure dans les premiers temps de l'Ancienne République, centrant leur empire sur Korriban. Quelque temps après le Grand Schisme Jedi, des Jedi noirs déchus et en fuite ont trouvé refuge sur la planète. Les nouveaux arrivants furent bientôt élevés comme des dieux, devenant les dirigeants des Sith. Au fil des siècles, les croisements entre les Jedi noirs humains et les Sith, créa une demi-espèce avec un énorme talent pour la manipulation de la Force. Cette espèce, qui a également été appelé Sith, avait la peau rouge comme le Sith original. Un membre éminent de cette demi-espèce était le Seigneur Sith Marka Ragnos.

Sullustéens

Originaires d'une planète volcanique nommée Sullust, leurs principales caractéristiques sont de gigantesques oreilles ainsi qu'une peau visqueuse (Nien Numb).

Thisspasiens

Les **Thisspasiens** viennent de la planète Thisspias. Ils ont la peau verte, une queue serpentiforme, quatre mains et aucun pied. Ils ont une durée de vie de quelques centaines d'années. Le maître Jedi Oppo Rancisis est thisspasien.

T'Landa tils

Les **T'Landa til** sont des créatures quadrupèdes dotées d'une corne sur le front. Ils présentent des aspects communs avec les Hutts. En gonflant les poches de leur cou, ils peuvent créer de puissantes vibrations. Ils ont

PDF Pro Evaluation

aussi fait partie d'une grosse escroquerie sur Yelsia en enrôlant des personnes dans une religion qui n'existait pas, ceux-ci finissaient dans des usines de raffinage d'épices.

Togrutas

Êtres humanoïdes originaires de la planète Shili, on les confond souvent avec les Twi'leks à cause de leurs lekkus. Le maître Jedi Shaak Ti fait partie de cette espèce, ainsi que la padawan d'Anakin Skywalker, Ahsoka Tano.

Togoriens

Originaire de la planète Togoria, les Togoriens sont des bipèdes félins recouverts d'une fourrure grise et ressemblent à des loups garous.

Toydariens

Originaires de Toydaria, les Toydariens sont munis de deux paires d'ailes, compensant leur petite taille (environ 1 mètre), en leur permettant de se maintenir en vol à hauteur humaine. Ils ont sur le visage une petite trompe et sont d'habiles négociants. Le Toydarians le plus connu est Watto, propriétaire de l'esclave Anakin Skywalker et de sa mère sur Tatooine. Durant la guerre des clones, ils voulurent rester neutres dans un premier temps, jusqu'à ce que leur roi Katunko soit convaincu par Bail Organa. Le Comte Dooku, pour se venger, envoya Savage Opress pour le capturer, mais il préféra le tuer. Les Toydarians sont insensibles à la force, ils ne peuvent ni l'utiliser ni être manipulé grâce à elle.

Trandoshans

Appelés aussi Trandosiens, ce sont des reptiliens pouvant mesurer jusqu'à 2 mètres. Habitant Dosha, planète voisine de Kashyyyk, leurs ennemis héréditaires sont les Wookies. Alors qu'ils étaient en pleine crise économique, la Confédération Séparatiste leur proposa un accord d'invasion de Kashyyyk. À la suite de l'avènement de l'Empire Galactique, les Trandoshans (qui s'appellent entre eux T'Doshok) réussirent à obtenir une autorisation d'exploitation des Wookies comme esclaves. Les Trandoshans sont de très redoutables guerriers, étant l'une des rares espèces intelligentes capable de rivaliser au corps à corps avec les Wookies. Certains d'entre eux devinrent des chasseurs de primes réputés, comme Bossk, qu'on voit dans l'épisode V.

Twi'Leks

Êtres humanoïdes primitifs, originaires de la planète Ryloth, présentant deux lekku (appendice tentaculaire crânien, ces appendices contiendraient une sorte de mémoire inconsciente), dont les femelles sont souvent utilisées comme danseuses dans les cantinas, ou comme des esclaves. On peut noter que les femelles ont évolué différemment des mâles, en raison de l'absence d'oreille à proprement parler. Aayla Secura (une Jedi) est une Twi'lek. Bib Fortuna, le second de Jabba le Hutt est un Twi'lek mâle. Les Twi'leks peuvent se reproduire avec les humains.

Ugnaughts

L'Ugnaught est une espèce fictive de Star Wars. On peut en apercevoir à la cité des Nuages, travaillant pour Lando Calrissian. Il ressemble à un nain couplé à un cochon : il possède un petit groin retroussé ainsi que des joues dodues. Les Ugnaughts sont des travailleurs autant acharnés que loyaux et possèdent une riche tradition orale.

Vurks

Les Vurks sont une espèce reptilienne caractérisés par leurs yeux sombres et leurs traits reptiloïdes. Leur visage est allongé avec une crête au sommet de leur crane. Ils sont natifs et sont l'espèce dominante de la planète océanique Sembla. Cette planète est couverte par des mers chaudes séparées par des arêtes volcaniques qui

PDF Pro Evaluation

forment avec le temps des continents. Cette race est amphibie et nomade et peut donc aisément traverser les océans chauds et les îles volcaniques de Sembla.

Vorzydiaks

Les Vorzydiaks, venant de Vorzyd V (supposée) sont des humanoïdes possédant une peau de couleur jaune, ainsi qu'une longue antenne sur la tête, qui constitue leur principal sens.

Weequays

Les **Weequays** viennent de Sriluur. Ils sont une espèce humanoïde très religieuse. Ils vénèrent de nombreux dieux, dont le plus célèbre est Quay, le dieu de la Lune. Ils gardent toujours sur eux de nombreuses amulettes pour faciliter la communication avec leurs dieux. Leur société est basée sur des clans et constitue l'identité même de chaque représentant de ce peuple. Souvent, les Weequays ne prennent pas de nom car ils utilisent leurs phéromones pour communiquer entre eux, à moins qu'ils ne quittent la planète ou qu'ils ne communiquent avec des étrangers. Ils n'ont même pas besoin de dire un mot. Lorsqu'ils quittent Sriluur, ils se font pousser une nouvelle tresse chaque année et lorsqu'ils y retournent, ils se les coupent. Les Weequays les plus célèbres sont le chef pirate Hondo Ohnaka et le Jedi puis Sith Sora Bulq.

Whiphids

Les **Whiphids** sont des bipèdes à fourrure dotés d'une grande puissance. Ils ont une large tête ornée d'imposantes défenses. Au bout de leurs mains, ils possèdent des longues et effrayantes griffes. Les membres de leur espèce atteignent généralement 2,50 m de hauteur et pèsent 400 kg. Les Whiphids sont considérés comme monstrueux et font l'objet de nombreuses moqueries à cause de leur physique. Leur fourrure leur permet de résister au climat glacial de leur planète, Toola, ainsi qu'une couche de graisse. Les Whiphids sont d'excellents nageurs. Là encore, la fourrure a son utilité et est imperméable. Sur Toola, Ils vivent en petits clans nomades e traversent les étendues de steppes et de toundra à la recherche de gibier. Ce sont aussi de grands prédateurs. La chasse est une condition de survie mais aussi une passion chez cette espèce. Leur odorat surdéveloppé leur permet de traquer les animaux à d'énormes distances et leurs griffes peuvent venir à bout des plus féroces créatures. La chasse est aussi un élément social important. En effet, les différents chefs des tribus sont très souvent les meilleurs chasseurs. La technologie whiphide est des plus primitives. Les rares habitations que l'on peut trouver sont faites de pierres, de peaux de bêtes et d'os. C'est pour cela que peu des leurs ne quittent Toola et qu'ils ont des moyens de communication réduits. Le Jedi K'Kruhk est l'un d'entre eux.

Wookies

Êtres humanoïdes immenses et recouverts de poils, il s'agit d'une espèce arboricole provenant de la planète forestière Kashyyyk où ils vivent dans des villages situés dans les branches d'arbres géants. Chewbacca est un Wookie ainsi que Tarful, le commandant Wookie pendant la bataille de Kashyyyk aux côtés de Yoda.

Wroonians

Être à la peau bleue avec des taches de couleurs sur le visage issu de la planète Wroona. Il s'agit de la race du Baron Papanoida (joué par *George Lucas*) ; personnage que l'on aperçoit quand Anakin entre dans l'Opéra galactique dans l'épisode III.

Xextos

Les Xextos habitent la planète Troiken. Ils sont les créateurs des Quermiens et leur ressemblent beaucoup. Ils ont, comme eux, deux paires de bras, un très long cou, une petite tête et deux cerveaux. Leur couleur de peau est également semblable : elle varie entre le blanc et le gris. À chaque main, ils ont six doigts et à chaque pied, ils ont dix orteils. Leur yeux sont de grande taille par rapport à leur tête et sont d'un bleu très pur. Ils sont un peuple très fier. Le Xexto le plus célèbre est Gasgano.

PDF Pro Evaluation

Yuuzhan Vong

Les Yuuzhan Vong se considèrent comme une race divine, ils considèrent donc que les autres êtres vivants leur appartiennent. Ce peuple entretient le culte de la douleur. Possédant des esclaves, ils montrent une haine démesurée envers tout ce qui se rapproche de la technologie mécanique (droïdes, vaisseaux spatiaux). Ils utilisent donc une technologie organique, que ce soit leurs armes (bâton Amphi), leurs vaisseaux (*corail skipper*) jusqu'à leurs vêtements (l'armure crabe Vonduun). Ces personnages apparaissent pour la première fois dans le roman *Vecteur Prime* de *R.A. Salvatore*, premier de la série « Le nouvel ordre Jedi » des romans *Star Wars*. Nom Anor était déjà apparu dans des bandes dessinées antérieures comme L'empire Écarlate où il exerçait un lien étroit avec l'un des derniers empereurs avant de l'abandonner peu avant la chute de ce dernier, mais à l'époque on ignorait qu'il s'agissait d'un non-humain. Ils apparaissent également dans la série de bande-dessinées Star Wars Legacy. Les Yuuzhan Vong sont des humanoïdes de haute taille à la constitution épaisse. Leur apparence est assez effrayante, ce qui n'est pas arrangé par leur culte de la douleur qui les encourage à subir divers mutilations rituelles et scarifications, ainsi que l'ajout d'implants de toute sorte. Généralement, les individus qui acceptent le plus de greffes sont les plus hauts gradés de leur société, et ils ont un culte de l'honneur qui les pousse aux combats extrêmes voire suicidaires.

Zabraks

Les Zabraks sont originaires de la planète Iridonia, ils sont des humanoïdes d'une taille pouvant aller de 1,60 mètre à 2,10 mètres, et dont la tête est recouverte de petites cornes et le corps de tatouages, qui donnent à cette espèce un aspect parfois effrayant. Très tôt dans l'histoire galactique les Zabraks ont atteint un niveau de technologie élevé et ont pu coloniser plusieurs mondes extérieurs aux alentours de leur planète natale. On estime que cette espèce a ainsi établi huit colonies dans la Bordure Extérieure, et que les différents groupes coloniaux ont pu prospérer de façon suffisamment importante pour que les Zabraks s'identifient eux-mêmes selon les colonies d'où ils viennent, plutôt que par rapport à Iridonia uniquement. La race de Dark Maul, Savage Opress, Eeth Koth, Maris Brood, Agen Kolar ou encore Bao-Dur. En sachant que Dark Maul est tatoué, les zabraks ont en fait la peau beige. Espèce originaire de la planète Iridonia, Nar Shadaa ou quelquefois sur Dathomir. C'est une forme particulièrement résistante à la douleur, au froid, etc.

Zeltrons

Les Zeltrons sont des humanoïdes à la peau rouge. Ils vivent sur la planète Zeltros de la Bordure Extérieure, son climat paradisiaque et ses habitants si hospitaliers accueillent depuis longtemps des visiteurs de toute la galaxie et en matière de réjouissances, de banquets, de danse, de musique ou de sexualité, les Zeltrons ont peu de leçons à recevoir et beaucoup de choses à apprendre aux autres peuples. Morphologiquement, les Zeltrons sont très proches des humains avec une carnation plus foncée tirant vers les tons rouges et pourpres. Ils ont également les yeux foncés et leur chevelure blanchit avec l'âge. Presque tous les Zeltrons représentent de très beaux spécimens selon les canons esthétiques humains mais on en connaît aussi quelques-uns qui sont d'une laideur redoutable, ce qui ne dérange absolument pas leurs congénères. Les représentants connus sont : Deliah Blue, Luxa, Lyshaa, Sibyl Wyrick et Zule Xiss.

PDF Pro Evolution

Espèces « Animales » aliens.

Acklays

Les Acklays sont de grands « insectes » inspirés des mantes religieuses et des vélociraptors. Ils sont vert, ont six pattes finis par des sortes de lame et ont une grande mâchoire. Leur tête est étirée en arrière. Ils sont originaires de Felucia. Le monstre qui attaque Obi-Wan Kenobi sur Géonosis est un Acklay. Dans le jeu Star Wars: Battlefront 2, on apprend qu'ils sont originaires de Felucia

Banthas

Les banthas sont de grands animaux se nourrissant de fourrage et de charognes, munis de deux cornes recourbées sur le sommet du crâne et d'une épaisse fourrure brune. Vivant dans les déserts de Tatooine, ces

créatures vivent en troupeaux et sont souvent utilisées par les Hommes des Sables comme montures, malgré leur lenteur. Une insulte bien connue dans la galaxie est de se faire traiter de « chair à bantha ».

Bêtes de Zillo

Monstre quasi disparu peuplant autrefois Malastare. Son corps fait la taille d'un immeuble et son corps est fin. Il possède quatre pattes ainsi qu'une excroissance derrière la tête faisant office de queue. Sa carapace est invulnérable, même face aux sabres lasers. Il n'est sensible qu'au carburant issu de Malastare, qui est mortel pour lui. Le dernier représentant de l'espèce connu mourut à Coruscant, alors que le Chancelier Palpatine voulut faire des expérimentations dessus.

Bog-Wings

Animal ailé vivant dans la jungle de Dagobah qui utilise ses serres pour attraper ses proies. Il peut porter jusqu'à neuf fois son poids. Il se nourrit essentiellement de lézards et de serpents.

Bubos

Malgré ce qu'en pensent les autres créatures, Buboicullaar, dit Bubo est intelligent. Il a un jour avalé le détonateur d'une bombe destinée à assassiner Jabba le Hutt.

Colos

Le poisson à griffes colo est un monstre marin fictif apparaissant dans l'épisode I de *Star Wars*. Ce prédateur de 40 m de long sévit dans les eaux de la planète Naboo. Il se nourrit des autres monstres dans les eaux de Naboo (de jeunes Opees par exemple). Il possède une peau à motifs luminescents pour attire ses proies. Il peut engloutir une proie beaucoup plus grosse que lui car ses mâchoires et sa peau se dilatent. Après l'avoir désorientée à l'aide du cri perçant produit les structures de sa gorge et de sa tête, le poisson colo la capture dans ses grandes pinces pectorales. Ses acides digestifs étant lents, il doit d'abord étourdir sa proie avec ses dents venimeuses, faute de quoi elle pourrait s'échapper en lui dévorant le ventre.

Dewbacks

Un lézard géant vivant sur Tatooine. Il peut être utilisé comme monture et de fait, les Stormtroopers l'utilisent ainsi sans doute parce que l'hostilité du milieu rend l'animal plus fiable que les véhicules mécanisés plus classiques.

Dianogas

C'est une sorte de pieuvre parasite avec un œil sur pédoncule. Il y avait un dianoga qui vivait dans les ordures de l'Étoile noire où il tenta de tuer Luke Skywalker en l'attrapant avec ses tentacules, puis disparut soudainement car le broyeur à ordures se mit en marche.

Fambas

Créature de la planète Naboo, servant de transport pour le bouclier Gungan générateur dans l'épisode I.

Kaadus

Domestiqués très tôt par des Gungan qui vivaient à la surface de Naboo, les Kaadu sont surtout terrestres mais peuvent respirer sous l'eau. Ils font des montures rapides pour les soldats gungans, qui les décorent de plumes géantes.

PDF Pro Evaluation

Kiliks

Espèce animale ressemblant à des insectes, tête de libellule corps de mante religieuse sans les ailes, moitié sauterelle, les Killik furent éradiqués lorsque l'Empereur ressuscita (à voir dans les livres : *La résurrection de l'Empereur* et *Le Secret des Killik*). Ils apparurent pour la première fois dans le livre *Le secret des Killik*, ils font environ 1,5 m pour les mâles et 1,2 pour les femmes lorsqu'ils sont à quatre pattes et près de 2 m et 1,8 m debout. Les Killik ont la carapace rude et noire pour les mâles et la femelle a la carapace faible et noire.

Mynocks

Une des rares formes de vie spatiale, les mynocks se nourrissent des minéraux des coques des vaisseaux et de l'énergie des décharges électriques ou des radiations stellaires. Ces parasites sont appelés plus couramment « Suceur d'énergie » (*Power sucker)*. Leur envergure (ailes déployées) est de un mètre pour les adultes.

Opees

Le tueur des mer Opee est un monstre marin fictif apparaissant dans l'épisode I de *Star Wars*. C'est un prédateur mesurant 20 m de long qui vit dans les eaux de la planète Naboo. Il possède une longue langue gluante pour attraper ses proies et les avaler.

Rancors

Les rancors sont d'immenses créatures originaires de Dathomir pouvant atteindre 10 mètres de haut, même si celui de Jabba n'en fait que 5. Sur leur planète d'origine, ils ont été adoptés par les sœurs de la nuit, de mystérieuses adeptes du côté obscur de la Force. Le Rancor de Jabba le Hutt, qui fut ramené de l'épave d'un vaisseau écrasé dans le désert de Tatooine, est dressé par Malakili qui se lia très vite d'amitié pour l'animal. Malheureusement pour le rancor, Luke le tua en refermant sur lui une porte blindée.

Rock Warts

Insecte d'un mètre de long, très rapide, préférant un habitat rocailleux. Se cache dans l'ombre et attaque par surprise.

Sandos

Le monstre aquatique Sando est un monstre marin fictif apparaissant dans l'épisode I de *Star Wars*. C'est le plus grand prédateur vivant dans les eaux de la planète Naboo. Le mâle mesure 200 m de long et la femelle 150 m.

Sarlaccs

On ne sait pas grand-chose de cette espèce dont on trouve un spécimen sur Tatooine ainsi qu'un autre sur Felucia. C'est un « animal-végétal » carnivore qui se reproduit en émettant des spores. La seule chose dont on soit sûr, c'est que son métabolisme lui permet de garder ses proies vivantes et de les digérer pendant plusieurs siècles. Il est considéré comme « tout puissant » par Jabba et sa cour. Un seul humain connu a survécu après avoir été avalé par un Sarlacc : le chasseur de primes Boba Fett... mais Boba n'est pas du genre très causant et ne semble pas désireux de décrire les détails de son expérience. Le cône gigantesque correspondant à ce puits rappelle par sa forme le cône minuscule creusé par les larves de fourmilions pour piéger leurs proies.

Shaaks

Les Shaaks vivent dans la Contrée des Lacs de Naboo. Mesurant un peu moins de 2 mètres, ils ont une petite tête et ressemblent à des pachydermes. Ils n'aiment pas être montés, et peuvent s'énerver si les humains les titillent (Anakin en fait les frais dans l'épisode 2).

PDF Pro Evaluation

Scurriers

Considérés comme une nuisance, les scurriers se nourrissent de détritus. Leur seule défense est la rapidité. Peut attaquer l'Homme. Leur taille peut atteindre 1,2 m.

Sleens

Animal lent et omnivore, vivant dans les marécages de Dagobah. Mange essentiellement des insectes et se repose dans les endroits sombres. Ressemble physiquement beaucoup aux Dragons de Komodo.

Limaces géante de l'espace (Space Slug)

Han Solo se souviendra que les grottes sur les astéroïdes ne sont pas forcément vides. Dans la vapeur des astéroïdes, de gigantesques vers attendent que leur nourriture arrive.

Tautauns

Animal à mi-chemin entre la chèvre et le dinosaure bipède, vivant sur la planète gelée Hoth et pouvant servir de bête de somme. Il se déplace sur ses deux longues pattes arrière et possède aussi de petites pattes en avant. Il partage son habitat avec le wampa. Cet animal est très utilisé pour les transports sur les planètes glaciaires par la civilisation comme le cheval. Il est visible uniquement dans l'épisode V, où ils sont utilisés par les rebelles pour se déplacer.

Vaapads

Le Vaapad est un animal endémique de la planète volcanique Sarapin. Cette étrange créature constituée à sa naissance d'une coque cartilagineuse ignifuge absorbe des minéraux volcaniques pour se constituer une carapace et des membres, ce qui lui confère une grande résistance et fait qu'aucun Vaapad ne semble la copie d'un autre. Aveugles, ces animaux peuvent se montrer très agressifs et malgré leur aspect lourd et poussif, ils sont capables de mener des attaques fulgurantes avec leurs multiples bras recouverts de roche.

Veermoks

Les Veermoks sont de grands et féroces primates qui habitent les franges du marais et des régions boisées de Naboo. Les veermoks évitent l'eau profonde, car ils sont de piètres nageurs.

Vine Snakes

Serpent constricteur difficile à repérer à cause de son camouflage. Se trouve généralement en nombre dans les mondes peu développés.

Vornskrs

Le vornskr est un prédateur sensible à la Force de la planète Myrkr.

Voxyns

Les Voxyns sont des créatures créées de toute pièce par le génie biologique des Yuuzhan Vong. Sensibles à la Force, elles sont responsables de la mort de nombreux Jedi. Tous les Voxyns étant les clones d'une créature *originale* appelée Reine, il était impératif pour les Jedi de tuer cette Reine. C'est au cours de cette mission que de nombreux jeunes Jedi, dont Anakin Solo, perdirent la vie. Toutefois, la mission fut un succès car la Reine fut tuée.

PDF Pro Evaluation

Wampas

Un Wampa est un monstre des glaces carnivore vivant dans les grottes de la planète Hoth. Ce yéti, particulièrement friand de Tauntauns, est couvert d'une épaisse fourrure blanche. Il apporte sa nourriture dans son repaire pour la conserver mais préfère toujours la consommer vivante. Il est sensible à la force comme le prouve l'épisode de la grotte, dans L'Empire contre-attaque, dans lequel il intervient quand Luke tente de récupérer son sabre laser pour se délivrer. Pour attraper sa nourriture, il se promène sur les plaines de glace et chasse tout ce qui lui semble de la nourriture.

Rats Womps.

Bête carnivore se trouvant surtout au Canyon de Beggar sur Tatooine.

Worrt

Créature ressemblant à une grenouille. Utilisée par les Jawas comme garde.

Ysalamir

L'**Ysalamir** (pluriel : *ysalamiri*) est un reptile de la planète Myrkr dont la principale particularité est de générer autour de lui une « bulle » où la Force est absente.

PDF Pro Evaluation

Remerciements :

Merci à *Joseph Moure*, pour sa bienveillance, sa disponibilité et ses réponses rapides.

Merci également au centre Saint Charles de l'Université Paris 1 pour l'excellence des enseignements qu'elle y octroie.

Merci au jury de soutenance de MASTER 2 de m'avoir accordé leur attention et leur temps.

Merci à *Dominique Château*, pour l'exemplaire de La Direction de Spectateur qu'il m'a gentiment offert et qui a éclairé mon raisonnement.

Merci à *Florence Ridoux*, mère formidable, relectrice patiente et source de motivation terrifiante.

Merci à *Marine Pohyer*, pour son soutien, sa relecture assidue, et tout le reste.

Merci à *Tony Khuon*, pour les nombreux films qu'il m'a prêtés.

Merci à *Arman Ozturk*, pour nos échanges et les précisions sur l'univers des Portes des Etoiles, et le partage de sa cinémathèque.

Merci à ma sœur, *Chloé Lozac'hmeur*, pour son soutien logistique.

Merci à mon grand-père, *Daniel Ridoux*, de m'avoir donné le gout de la lecture, à l'essence même de ma passion pour ces univers imaginaires pour lesquels je me suis passionné à mon tour au cinéma comme ailleurs.

Merci à *Michel Salsman*, une étoile bienveillante.

À l'imaginaire, à la magie du cinéma et au rêve…

PDF Pro Evaluation