

Des films

Bertrand Plevén

7 janvier 2010

Avatar (James Cameron)



Nouvelle frontière : Pandora. On l'attendait depuis longtemps, annoncée à grand renfort de marketing, la voilà.

C'est après une maturation de plus de dix ans faisant suite au succès colossal de *Titanic* (1997), que Cameron revient, cette fois, en prophète pionnier. Autant sa mise en image du plus célèbre naufrage de l'humanité annonçait la fin d'un monde, d'un certain cinéma aussi, autant *Avatar* se veut une œuvre de défrichage dans l'univers de possibles ouvert par le progrès technologique.

Son titre l'indique, Cameron réinterroge, à l'aune d'une ère technologique nouvelle, la capacité au simulacre que le cinéma entretient depuis Méliès, ce pouvoir de nous faire voir le faux pour le vrai. Vendu comme une révolution, *Avatar* cherche à franchir un seuil : nous faire voyager dans un environnement totalement imaginaire et numérique par des techniques nouvelles, de tournage (le *performance capture*) et de projection (le moins neuf effet stéréoscopique ou 3D) ; plus encore, nous faire ressentir des émotions face à des lieux et des personnages sortis tout droit de machines.

Cameron, l'anti-Turner ?

Frederik Jackson Turner est l'inventeur de la *Frontier*. Théorie expansionniste, elle fait de la conquête de l'ouest le vecteur de développement des Etats-Unis mais aussi l'espace fondateur de l'identité civilisationnelle américaine. Cameron reprend ce mythe en l'inversant totalement. En cela, il n'invente rien et marche dans les traces des westerns humanistes dont *Danse avec les loups* est l'un des plus populaire produit. Projection d'une *Frontier* inversée donc, la géographie et la géopolitique du monde imaginé par Cameron n'en porte pas moins les angoisses contemporaines.

La planète imaginée par Cameron est l'espace de la *wilderness* la plus extrême. Située à une

distance confortable de la terre, elle figure l'Eden parfait, vierge de toute anthropisation. Pour camper l'au-delà de l'écoumène, après les profondeurs océaniques d'*Abyss*, il choisit l'imagerie de la jungle. Ce là-bas biblique est la planète interdite, inhabitable pour l'homme, siège d'une nature luxuriante, éternelle, avec sa faune très jurassique. Assez ingénieusement, on la découvre du point de vue des conquistadors modernes : les hommes. Forts de leur technologie, ils transgressent et forcément, souillent. Dans le rôle de l'élément perturbateur, à l'opposé des films de fin du monde convoquant des monstres exterminateurs, une humanité, anglophone, composée de mercenaires à la solde par la Compagnie, une entreprise capitalisco-militaire, dont le seule logique est le profit et dont les cartes en 3D servent d'abord à faire la guerre. De la terre nous n'avons que des échos de conflits (le Venezuela, Le Nigeria...) et de crise énergétique. C'est la présence dans les sous-sol de Pandora d'un minerai stratégique qui légitime la colonisation, l'apposition de la grille orthogonale par des bulldozers et par la force. Périphérie dominée, Pandora est aussi habitée. Les Na'vis sont bleus, mesurent trois mètres, et sont mi chats mi hommes. Figure d'une l'altérité stéréotypée, ils sont fondamentalement de bons sauvages. Habillés en indiens, ils vivent, comme il se doit, en fusion avec la Nature, spirituellement par une relation chamanique aux arbres mais également... capillairement : à la pointe de leurs cheveux, en effet, des rhizomes leurs permettent de se connecter aux arbres et autres animaux. Bref, eux, n'ont pas coupé les racines originelles. Décidés à défendre leur terre à la force de leur arc face à l'avancée aveugle des colonisateurs : tout est prêt pour un choc, bien dissymétrique, des civilisations. Comme pour Turner, c'est dans le feu et le sang que naîtra un monde nouveau. C'est là qu'intervient Jack Sully, jolie gueule et jambes cassées au combat. Ancien Marine, il est le seul personnage vraiment estampillé U.S : l'honneur est sauf, au moins en apparence. Il sera le pilote par l'esprit, d'un avatar, un na'vi créé artificiellement, afin d'approcher diplomatiquement et stratégiquement ces indigènes. Mais voilà, notre médiateur au crâne rasé que rien ne prédestine à priori, à la communication interculturelle, va glisser dans l'autre camp. L'amour, toujours, touchant malgré la lourdeur des violons et de la musique world africanisante.

Ciné-géographie pandorienne

On attendait plus du monde imaginaire de Cameron. La planète Pandora se résume (hélas) à une épaisse forêt ombrophile, visiblement très étendue et à une zone montagneuse flottant dans les cieux à mi-chemin entre les karst à tourelle ennoyés de baie d'Halong et l'esthétique Manga. Certes ce " terrain " est une zone refuge de choix pour nos résistants na'vis. Il offre aussi, avec sa biodiversité fantastique et quasi illimitée (en terme de capacité de mémoire) un inépuisable foyer d'action, des scènes de poursuites à celles de la bataille. Il est vrai que de nombreuses scènes tournent vite au manège de parc d'attraction. Et pourtant Cameron parvient à nous faire pénétrer dans ce monde, dans le monde des na'vis. Une princesse initie Jack, comme le spectateur, dans la première heure du film au savoir géographique vernaculaire des na'vis. Il touche, sent, découvre cette *terra incognita*. Il apprend à voir. Il comprend l'organisation spatiale du territoire autochtone faite de hauts lieux, les grands arbres. Il découvre alors une nature moins dangereuse et très généreuse : elle fait reculer la frontière de la nuit, assure des moyens de transports individuels rapides, ou encore est capable de vaincre les plus grandes armadas. Dans cet univers numérique qu'on aurait aimé plus riche, plus complexe, la caméra se déplace avec une grande aisance. De manière assez sidérante, elle rend ce monde réel, profond, grandeur nature.

Un discours post-national ?

Paradoxe camerorien ou peut-être propre à notre temps, un film produit de la toute puissance

technologique, financière et publicitaire hollywoodienne se veut porteur d'un discours anti-impérialiste. Ce paradoxe n'est peut être qu'apparent. *Avatar*, par jeu de miroir, repart du point final de *Titanic*. Alors que Rose, survivant au naufrage, devient l'allégorie optimiste d'un pays neuf, l'incarnation du rêve américain, Jake, fuit lui, un autre naufrage, celui de la terre et rejoue la conquête, celle des Etats-Unis. Dans une grande mesure, en effet, l'ailleurs caméronien revoie aux paysages et aux lieux de mémoire de l'histoire américaine. Lieu catharsis, Pandora devient l'espace sur lequel se projettent des bribes d'images, comme dans un rêve ou plus exactement un cauchemar, parfois nettes, souvent métaphoriques : le napalm, les hélicoptères du Vietnam rappelant les célèbres scènes d'*Apocalypse now* à l'effondrement des tours du World Trade Center dans un chaos de flammes laissant place à un désert de cendres. L'histoire plus immédiate s'invite encore avec les allusions à la guerre préventive, aux échecs afghans ou irakiens. Par jeu de masque, il universalise les paysages (sa planète Pandora, c'est l'Ouest mais c'est également l'Amazonie revue par Miyazaki) comme il universalise son histoire pour l'édifier au rang de mythe. A travers son récit de cette guerre dissymétrique, Cameron cherche à mettre en image non plus les paysages de la nation, mais ceux d'un imaginaire mondialisé, post-national. Miroir déformant du monde, de l'après Bush dont l'œuvre est condamnée, à distance. Effet de la puissance, l'histoire des Etats-Unis est devenue mondiale, qu'on le veuille ou non. Cameron leur offre une psychanalyse sur le divan du monde : Jake est divisé entre sa fidélité virile au père (la très masculine armée humaine) et son amour pour la mère, symbolisée par la planète na'vi. Ainsi, la biopolitique bienpensante conquiert les imaginaires et Cameron oppose la nature bienfaisante à une culture dégénérée, littéralement. Classiquement, la science-fiction se fait à la fois reflet et production de représentations spatiales. *Avatar* est bien une nouvelle prothèse symbolique (1) en images numériques d'une superpuissance qui se veut renaître. Conte globalisant qui gagne l'adhésion du spectateur à la cause des na'vis, Cameron n'en défend pas moins à travers son film une idéologie du territoire et du groupe, par certains traits, assez réactionnaire et rigide. L'humanité (unilatéralement mauvaise et terroriste) est refoulée de Pandora à quelques rares exceptions près. Jamais le dialogue politique ne semble une sortie plausible de cette guerre des mondes. Seule la conversion-celle de Jake- autorise le contact. Plus problématique encore, le métissage semble impossible et " Jakesully " (son nouveau nom) doit choisir, par la force des choses, entre son corps d'homme ou celui de na'vi. Certes, dans ce monde numérique tout est affaire d'images, interchangeables, et puisque le héros ouvre les yeux, l'espoir est permis. Happy end pour fable noire.

Bertrand Plevén

1. L'expression est d'Antoine de Baecque. Il l'utilise à propos de son analyse des fictions maîtresses états-uniennes dans son ouvrage *L'Histoire-camera* (2008).