

ÉTAT DES LIEUX DE LA SCIENCE FICTION



BULLETIN
CINE

SOMMAIRE

EDITORIAL	1	La France contre les robots,	42
		<i>devenir de la technique</i>	
CINÉPHILIE VACANTE	2	<i>cinématographique, réalité</i>	
		<i>de la science-fiction</i>	
ETAT DES LIEUX DE LA SF		Technologies et images	48
		virtuelles - Sujets sensibles	
Remonter le temps : remonter l'humain ?	5	AUTRES TEXTES CRITIQUES	
L'adaptation littéraire dans le cinéma de Science-Fiction	9	Godard/Deleuze : Lignes	70
Nope , Jordan Peele (2022)	15	<i>pirates</i>	
Strange Days (1995) - Kathryn Bigelow : Apocalypse du 21ème siècle	28	Boyhood , une vie en (photo)grammes	75
[Dossier] Utopie et dystopie au cinéma	32	PETITES ANNONCES FILMIQUES	
<i>Avatar(s) de James Cameron. Produit culturel aliénant ou reflet artistique du désir utopique ?</i>	32	3-4 routes - Thibaud Saliou	78
<i>Le cinéma dystopique, entre anticipation, totalitarisme et faux semblants</i>	35	Ozymandias - Thibaud Saliou	79

Rédaction en chef : **Erwan Mas, Enzo Durand**

Comité de rédaction : **Arthur Polinori, Pablo Del Rio, Titouan Nadolny, Alex, Emile D, Romain Danton, Erwan Courvoisier.**

En collaboration avec ce numéro : **Pierre Masson, Virgile Brunet, Julien Mouraud, Clément Lucci, Adam Herczalowski** (La Septième Illusion).

Comité de lecture : **Emma Ramanoel, Hanaé Destigny, Jordan, Louis Cadiou, Benjamin Courset, Pauline Jannon, Adrien Paquin.**

Couverture : **Romain Danton.**

Image sur la page d'introduction au dossier "Etat des lieux de la SF" issue du film **La planète cimetière**, de **Nicolas Perreau** (Onb Visuals, Océane Nguyen Bonnotte).

Image sur la page d'introduction au dossier "Autres textes critiques" issue du court métrage **Ozymandias**, de **Thibaud Saliou.**

Editorial

par Erwan Mas et Enzo Durand

La Science-fiction. Pour certains, elle nous accompagne depuis le début de notre enfance, pour d'autres elle n'est qu'un genre parmi tant d'autres. Plus d'un siècle après l'apparition du cinéma, la science-fiction est toujours omniprésente dans les salles. De *Métropolis* à *Nope*, elle continue de faire rêver des générations de cinéastes et cinéphiles. Son rapport à la société, qu'elle critique, parodie et analyse, se renforce d'années en années. C'est pour cette raison que nous souhaitons, humblement, disséquer ce lien étroit entre société et science-fiction pour comprendre ce besoin des spectateurs de voir toujours autant, si ce n'est plus, d'œuvres science-fictionnelles, non pas pour échapper à la réalité, mais pour mieux la comprendre. Que ce soit au cinéma ou en littérature, la science-fiction fait rêver et déjoue parfois les limites de l'innocence. C'est de ce fait que nous avons choisi, pour ce numéro de fouiller parmi l'immense catalogue de ce genre pour ne parler que de la société, sa place à travers cette immensité fictionnelle. De Christopher Nolan à Jordan Peele, en passant par François Truffaut nous tenterons de briser cette petite innocence qui vous anime toujours devant un film de SF, en examinant de près les méfaits, et parfois le contraire de la société dans ces films.

Un éditto qui est également l'occasion de vous annoncer que le nouveau site flambant neuf de la revue LittérArt est enfin en ligne. Des critiques de l'actualité cinématographique, des entretiens exclusifs, des retours sur des rétrospectives, des comptes rendus de festivals et des billets d'humeurs vous attendent quotidiennement sur revue-litterart.fr. Mais pourquoi internet ? Notre bulletin ciné qui sort régulièrement nous permet de nous exprimer sur des sujets nous tenant à cœur, avec un temps de recul nécessaire pour mettre à distance certaines œuvres. Pourtant, lors de nos discussions hebdomadaires avec la rédaction, nous ne cessons jamais de parler cinéma, et nous souhaitons partager avec vous

le fruit de nos pensées, les nouvelles plumes qui nous rejoignent. Pour citer Daney, et son Journal de l'an passé : « *Il faudrait un endroit pour écrire cela. Pour que la tradition orale continue. Avant que les griots ne prennent leur retraite. Il faudrait une revue par exemple. Une revue de cinéma.* » Des années plus tard, alors que les écrits de ce critique sont toujours aussi lus, aimés et discutés, nous ne pouvions nous empêcher de penser, humblement et avec émotion, à son texte introductif de la revue Trafic. Fin 2024, alors que nous écrivons ces lignes, nous sommes toujours autant d'accord avec Daney et son envie de perpétuer une tradition de partage de la critique de cinéma.

Cinéphilie vacante

par Pablo Del Rio

La valeur de ces lignes n'est pas performative mais disons qu'elles sont écrites dans un train Marseille-Cannes alors qu'il est 8h42, non loin d'une valise contenant entre autres lunettes de soleil et maillot de bain. Pas besoin de généralités sur la période estivale propice aux vacances, le terme même englobe un folklore incontournable qui nous vient à l'esprit rien que par son évocation. Pourtant, il revêt un nombre de réalités égal au nombre de personnes qui en ont. Certains partent, d'autres pas. Dans de nombreux cas, il y a pourtant un incontournable aspect des vacances, la vacance de l'esprit. En effet, il y a chez beaucoup une envie de ne pas s'aérer que le corps mais aussi la tête, de laisser les pensées qui nous ont occupé toute l'année avant le départ. Puis, après une période donnée, la rentrée nous invite à s'en réemparer et redémarrer de plus belle le travail pour certains, la scolarité pour d'autres.

Mais la vie cinéphilique ne connaît cet arrêt que dans une certaine mesure. En effet, le fêru de

cinéma a le plus souvent du mal à imaginer sa vie sans. Il peut exister une évolution de ses tendances de visionnage par rapport à l'année « régulière ». Le temps octroyé par les vacances lui permet parfois d'augmenter le rythme. A l'inverse, s'il a la chance de partir, son rythme peut baisser du fait de son incapacité à trouver du temps également pour les films. Mais l'essentiel est là. Le cinéma attend son heure, tapi dans l'ombre, et ressurgit inexorablement. L'esprit a beau vaquer, le cinéma y reste agrippé comme un sparadrap. Cette situation est vraiment comparable avec le rapport que les mêmes personnes ont avec la politique. On l'a dit, notre esprit divague. On essaye même parfois volontairement de s'échapper de la conflictualité du monde. Pourtant elle occupe une place de choix dans nos têtes et conserve son pré carré. Et on aura beau essayer de nous décréter une « trêve » de n'importe quelle sorte, on finira toujours par y revenir. Mais *in fine*, dans les deux cas la situation a changé, et il s'agit de s'adapter aux conditions

Camping - Fabien Onteniente (2006)



matérielles de la pratique de la passion pour le cinéma.

Deuxième mise en situation. En été, au gré de sorties citadines, on passe devant le multiplex du centre-ville en s'arrêtant devant les grandes affiches qui indiquent les films proposés. Sans surprise, la quasi-totalité des séances est peuplée par des blockbusters estivaux hollywoodiens. Du dernier film d'animation pour les petits, à la sortie *Marvel*, en passant par le *reboot* d'un film catastrophe, l'industrie américaine a la mainmise sur le calendrier de la salle en cette saison. Il faut tout de même préciser que le cinéma en question propose d'habitude un panel de sorties assez large, en laissant également la place à des long-métrages plus confidentiels, comme *Memory* de Michel Franco, également programmé au cinéma Art et Essai à une centaine de mètres plus loin. On peut expliquer ce phénomène par la tradition de Hollywood de faire de cette saison le moment de ses plus grosses sorties, sachant que les masses auront plus de temps à leur consacrer, pas forcément habituées au cinéma hors vacances. Il ne faut pas oublier de prendre en compte que l'été est aussi propice à la raréfaction des sorties plus « auteurs », ce qui a pour conséquence parfois la fermeture pour quelques temps des salles les proposant habituellement. En somme, chez certains cinéphiles, l'été est le moment d'un léger glissement de la cinéphilie vers des œuvres plus *mainstream*, toujours dans le cadre de la vacance de l'esprit.

Parmi les sorties susmentionnées se trouvait *Trap* de M. Night Shyamalan, se trouvant à la frontière entre blockbuster et auteur. Vrai produit de studio estival, il apparaît que son réalisateur écrive tous ses films et ne les pense pas uniquement comme une rente régulière, travaille sa forme à chaque occurrence. Ici, il s'empare de la figure du *mastermind*, grîmé en père de famille aimant. En réalité, il est un tueur en série essayant de s'échapper de la salle de concert où il accompagne sa fille. Shyamalan imagine un monde où son héros n'est pas soumis à la matière, où il réussit tout ce qu'il entreprend. Par ailleurs, certaines parties du film n'ont absolument aucun sens, comme cette salle de concert aux couloirs bondés, alors que justement la performance a lieu. La vie n'a pas vraiment court dans le monde du cinéaste américain.

Pourtant, l'esprit du cinéophile n'est pas un agent dormant. Il veut analyser les processus du film, son utilisation du suspense, ou pourquoi il passe un moment léger, tout en gardant son esprit allumé. Ce processus dialectique s'auto-alimente et varie en fait selon les films. Pour revenir à la comparaison avec la politique, le même processus a eu lieu pendant les Jeux Olympiques de cette année. Malgré la fuite de l'esprit entre les différentes épreuves, la chose politique était une constante toile de fond des événements, entre Imane Khelif, une athlète subissant une vague de haine raciste, et un président autocratique refusant de se plier à la volonté d'électeurs qu'il a lui-même convoqués.

L'esprit n'est en fait jamais définitivement vacant. Le laisser reposer demeure un impératif à l'heure où sa stimulation est de plus en plus totalisante. Les vacances sont pour certains individus l'occasion d'un changement de vie complet par rapport à leur quotidien. Il est alors normal que l'on relâche certains rythmes, et celui du visionnage de films en fait partie. Pour autant, le cerveau ne se met pas en pause pour une période donnée. Son activation n'est d'ailleurs pas du fait de l'individu, qui ne peut s'empêcher au bout du compte de revenir à ses passions. Et leur exercice en période de vacances peut muter, mais elles ne disparaissent jamais vraiment. Effectivement, quand à l'heure où se parachève ce texte les écoliers regagnent les rues, on sent un engrenage se remettre en route, emportant avec lui notre soif sans fin de découvrir de nouvelles images. Et le cinéma Art et Essai du coin annonce déjà la poignée de rétrospectives du mois, ayant pour conséquence de raviver la faim du cinéophile. Véritable cercle vertueux, la vacance a existé mais les vieilles habitudes reprennent leurs quartiers dans le quotidien de ceux qui ne pourront vivre sans cinéma.

LittérA77

ETAT DES LIEUX DE LA SF



Remonter le temps : remonter l'humain ?

par Pablo Del Rio

Voyager dans le temps est un fantasme partagé par un certain nombre de personnes, dont la fiction s'est emparée avec différents médias.

Nombre de films, de textes ou de peintures nous sont parvenus traitant du temps, concept artificiel dont la représentation est forcément abstraite, du fait de sa condition immatérielle. Le cinéma confronte le temps à l'humain, le faisant notamment voyager à travers lui, mais aussi en le compressant, le malaxant, ou encore le distordant. La question est surtout de savoir ce que le temps fait à l'humain, et ce que l'humain fait du temps.

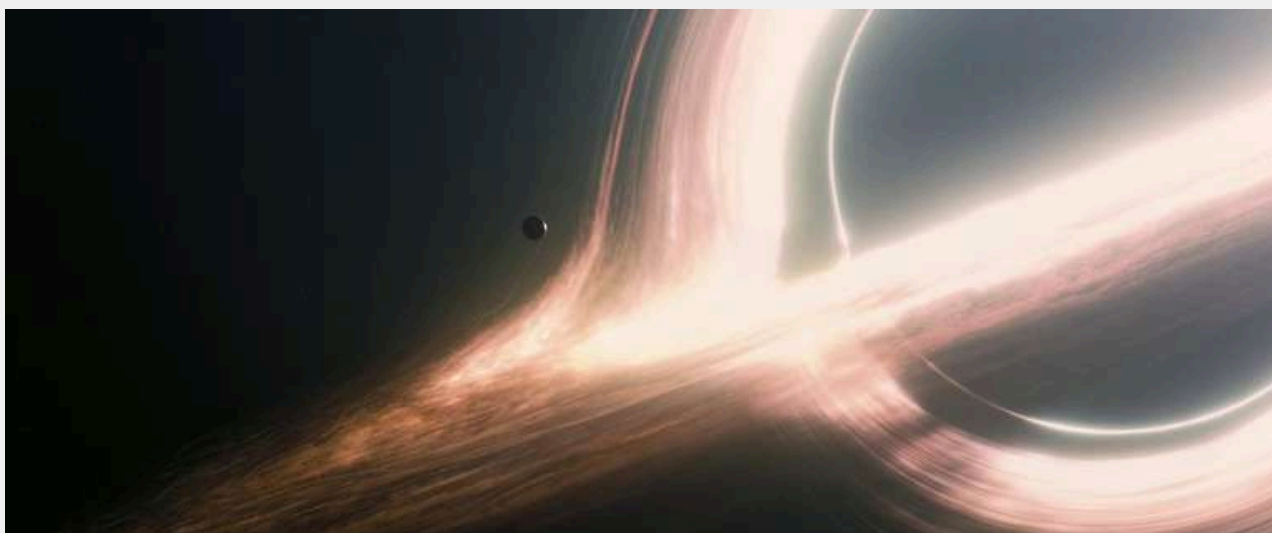
Comment ne pas penser, quand on évoque un travail filmique du temps, à Christopher Nolan. Porte d'entrée à de nombreux cinéphiles, le cinéaste anglo-américain se distingue pour son traitement, quand il ne s'attaque pas à une franchise de films bien connue, du temps et de ses possibles. Son film *Tenet* avait pour particularité d'effectuer un rembobinage des actions des personnages. Plus tôt, c'est *Memento*

dont le scénario avait pour postulat d'aligner des scènes à l'envers sur le plan temporel. Mais d'autres films comme *Interstellar* bousculent cette notion temporelle. Nolan se présente comme un joueur. Celui qui, dans sa matière filmique, traite le temps comme une pâte à modeler et s'amuse à insérer ses personnages dans des situations impossibles dans le monde réel. Il n'est pas le scientifique qui impose des expériences pour en savoir plus sur eux. Le temps est malléable à souhait, subissant les désirs de son démiurge en scène. Ce genre de film peut plaire à certains, mais dans notre cadre reste étriqué, nous empêchant de nous intéresser à notre véritable sujet : les personnes et seulement elles. Il faudra, contrairement à Christopher Nolan, dézoomer, ou du moins changer de focale.

Retour

Ne pas exister. Vision d'horreur pour certains, souhait pour d'autres. Dans notre monde, mettre fin à notre vie est possible. Ce qui l'est moins, c'est annuler notre naissance. Héros bien connu de *Retour vers le Futur* de Robert Zemeckis, Marty McFly n'en est pourtant pas passé loin. Il suffit qu'un scénariste décide de changer le temps, de dire au spectateur que pour une raison quelconque, ses parents ne se rencontrent pas, et sa venue au monde n'est plus au programme. Alors il faut revenir. Ou plus exactement, venir dans un autre temps, venir

Interstellar - Christopher Nolan (2014)





Retour vers le futur - Robert Zemeckis (1985)

encore avant. Faire que la magie opère. *Retour vers le Futur* voit le temps comme une urgence, moyen de remettre de l'ordre. Simplification de la Théorie du Chaos (qui veut que n'importe quel petit changement provoque des conséquences absolument impensables), le film rappelle au spectateur averti le peu de choses à quoi tiennent nos vies. En tant qu'individus, notre existence n'a qu'un poids plume dans un monde où le nombre de personnes est toujours croissant. Deleuze rappelle dans son Abécédaire que certains films auraient pu ne pas exister, et de ce point de vue, ne nous auraient pas manqué pour autant. Sommes-nous indispensables ? Qu'importe, ce n'est pas le réel. Oui mais quand même. Le geste fondamental des personnages principaux du film est une réparation. Celle des faits tels qu'ils se sont déroulés, et donc de toute une histoire, leur histoire. Parce qu'à défaut d'avoir changé le monde, l'inverse n'est pas moins vrai. En effet, leur histoire est autant digne d'avoir été que n'importe qui, et la balayer d'un revers de main est d'une gravité qui dépasse l'entendement. Retourner est donc la mission de celui qui veut, d'un côté, la sauvegarde d'un ordre établi. Mais justement, son voyage dans le passé est l'assurance de changements dans les choix personnels du héros, conscient que sa vie ne tient qu'à un fil, et donc une transcendance de cet ordre.

Le retour dans le passé a été largement diffusé au cinéma, et des personnes considérées comme de grands metteurs en scène se sont attaquées au sujet. Francis Ford Coppola réalise *Peggy Sue S'est Mariée* en 1986, qui traite du retour vers le passé de son personnage éponyme. Ce passé fantasmé évoque une certaine mélancolie car c'est dans l'adolescence que se retrouve Peggy Sue, alors qu'elle assistait à une Prom Night destinée aux

anciens étudiants de son lycée. Ce retour est l'occasion pour elle d'explorer ce passé, l'investiguer. Femme dont le mariage a périclité, elle a l'occasion de contempler sa vie d'avant et de réfléchir aux raisons de ce qu'elle voit dans un premier temps comme un échec. Loin de la vision pressée et urgente de Zemeckis, le film de Coppola s'attarde sur la mélancolie décrite plus haut, dans une exploration de la sentimentalité du personnage. Le point culminant de cette entreprise se situe avec l'ex-mari du présent de *Peggy Sue*. Dans cette scène de confrontation, la voyageuse du temps pense peut-être tout d'abord revivre un des derniers instants pour lesquels l'amour existait. C'est précisément l'inverse qui se produit. La mélancolie est inversée, la réalité de cette relation refait surface, et Peggy Sue voit exactement ce qui ne va pas dans la personnalité du personnage interprété par Nicolas Cage. Qui ne rêverait pas de se replonger dans une ancienne relation, en explorer les rouages, et prendre connaissance des problèmes pour avancer ? Cet acte implique une prise de conscience souvent empêchée par notre cerveau toujours enclin à brouiller des souvenirs, à nous cacher notre réalité. Le temps embrume plutôt qu'il révèle, la mélancolie en doux songe vénéneux qui fausse notre analyse. Y revenir comprend donc un rejet de cette brume pour véritablement s'enquérir de la véracité des faits. Peggy Sue est cette voyageuse du temps qui prend conscience, s'éveille dans un monde où elle pensait trouver un refuge. De cette phase réflexive émerge la complexité de sa vie antérieure, et donc la vérité qui en découle. Le scénariste contemporain aime mêler les notions de temps et de romance. Richard Curtis, auteur de comédies romantiques populaires, s'empare de ces deux thèmes dans

Il était Temps. Le temps est ici un pouvoir pour Tim, le personnage principal, donné par son père. Curtis ne s'embarrasse pas d'effets superficiels, puisqu'il suffit de suivre un protocole très simple pour remonter dans le temps. Par ailleurs, point de grand voyage vers le passé. Le film entend juste s'emparer du petit regret de certaines de nos interactions, où l'on aurait aimé être meilleur, paraître plus drôle, intelligent ou pertinent. Tim se sert de son pouvoir pour corriger ces moments où il n'a pas été à la hauteur. Mais rapidement, il se rend compte que certaines situations sont inextricables, et retourner le problème dans tous les sens ne sert qu'à descendre son égo. On touche un point essentiel de ce qui définit l'humain en tant que tel : l'imperfection. Tim est ce tout-venant,

imparfait. La première fois qu'il rencontre cette fille destinée à être la femme de sa vie, il se montre gauche, n'est pas vu comme un dieu grec tel qu'il l'espère. Cette expérience du temps a pour morale cette chose en réalité très simple. Cette volonté de tout refaire, d'organiser chaque détail de son existence relève en partie d'une certaine idée de l'eugénisme. Cette théorie selon laquelle il faille tendre vers un humain parfait, de lui retirer toutes les composantes qui l'affaibliraient. En plus de l'impossibilité de définir ce qu'est la perfection, cette théorie appliquée à l'humain est une réduction de sa condition humaine. De sa capacité à ressentir, avoir de l'empathie, à aimer. Finalement, Tim se rend compte que sa ponctuelle remontée dans le temps

Un jour sans fin - Harold Ramis (1993)



atténue sa capacité à aimer, alors que le film ne nous montre qu'un personnage dont l'objectif est d'aimer. La comédie romantique est alors le lieu où l'amour se révèle comme la source de notre humanité. Cette contradiction illustre l'objet de cette expérience qui veut que la perfection n'est en rien souhaitable, en cela qu'elle soustrait l'humain de lui-même.

Boucle

D'autres réalisateurs et scénaristes se sont emparés du temps dans une autre de ses dimensions : la boucle temporelle. Élement conceptuel, il consiste à la répétition à l'infini d'une unité de temps pour des personnages, souvent une journée. C'est ici un voyage qui est absolument contraint, les personnages subissant cet imbroglio physique. *Un Jour Sans Fin* de Harold Ramis est le film qui a popularisé ce concept. Il consiste pour son personnage principal Phil Connors, un

antipathique M. Météo, à devoir revivre la même journée sans cesse, le Jour de la Marmotte, tradition américaine hivernale. Une scène du film nous intéresse. Bloqué dans cette boucle, ce personnage interprété par Bill Murray commence à cultiver son humanité et acquérir un nombre aberrant de talents en tout genre, du piano à la sculpture sur glace. Caractérisé par son aigreur, cette recherche d'amélioration de son soi à travers cette suite d'apprentissages révèle comment il n'est pas tant dégoûté de la vie. Cette scène nous renvoie au temps qu'il nous est possible de donner à nos passions. Que faire du temps que nous accorde encore le système capitaliste, quand on ne le consacre pas à son profit en travaillant ? Connors a eu besoin de temps au carré, d'un surplus qui lui plonge la tête dans son désir. Cette scène du film nous renvoie en fait à la préciosité d'un temps que l'on ne peut capturer, qui est volatile, contrairement à celui des films que nous traitons ici. Doit-on ici y voir une incitation à



Palm Springs - Max Barbakow (2020)

batailler pour garder le peu qui nous reste ? En tout cas, le consacrer et non le céder.

Mais bien sûr, nos personnages sont dans ce dispositif, bloqués, et ont un nombre incalculable de coups d'avance sur la réalité. Cette boucle temporelle leur impose cet espace, et ils sont les seuls maîtres à bord quant à ce qu'ils font de celui-ci. Certains subissent et certains agissent. Aucun jugement n'est de mis envers ces personnages, qui de toute manière n'ont jamais fait ce choix. Pourtant, un distinguo peut se faire entre plusieurs personnages coincés dans un même lieu en même temps. C'est ainsi que dans *Palm Springs* de Max Barbakow, quand Sarah rencontre Nyles dans une boucle temporelle, elle finit par comprendre sa présence au sein de celle-ci depuis une éternité. Les comportements divergent, comme on pouvait s'y attendre, entre un Nyles las et une Sarah désireuse de laisser cette histoire derrière elle le plus loin possible. Cette nouvelle expérience illustre aussi ce temps dont nous manquons constamment. En toute franchise, Nyles devient inexorablement une loque, dans une villa paradisiaque gorgée de soleil. Il vit littéralement ce que d'aucuns appelleraient le jardin d'éden. Seulement, ce rêve est-il vraiment souhaitable ? La vie n'est-elle pas faite d'action, de défi ? Ces aspects nous rappellent une fable libérale bien connue, qui consiste en une responsabilisation de l'individu sur ses problèmes. Mais voulons-nous concrètement cette vie de vacances éternelles ? Le film embrasse la fable, emparons-nous du peu de substance qu'elle nous livre. Personne ne croit au récit de celle qui prend son destin en main, tant les déterminismes sont puissants dans le système

capitaliste. Mais finalement, dur de croire également à celui qui voue son temps à la vacuité. D'un autre côté, en est-elle seulement une ? Ces expériences du temps ne donnent pas forcément de bons ni même d'excellents films, mais certains jalons qu'ils posent méritent l'attention de celui veut en savoir plus sur l'humain, et rien n'est plus beau, si ?

L'adaptation littéraire dans le cinéma de Science-Fiction.

par Arthur Polinori

Pour citer Alejandro Jodorowsky dans le documentaire Jodorowsky's Dune concernant son adaptation avortée du roman de Frank Herbert : « J'ai violé Frank Herbert, mais avec amour ».

Il insinue alors qu'il faudrait « violer » une œuvre, un roman pour pouvoir l'adapter et proposer un film qui s'en détacherait, y insuffler sa propre personnalité, son propre univers.

Le cinéma de Science-Fiction s'inspire énormément de la littérature. Même quand les producteurs peu scrupuleux ne l'indiquent pas sur l'affiche ou dans le processus de communication autour du film, une œuvre littéraire n'est jamais très loin. Défini par beaucoup comme un sous genre de la littérature, quelques noms lui ont permis d'accéder à ses lettres de noblesse et de sortir de son genre de niche pour geek. Et le cinéma n'y est pas pour rien dans cette évolution positive de la vision globale de la Science-Fiction.

Comment adapte-t-on une œuvre de Science-Fiction au cinéma ? Comment mettre en image et en scène un imaginaire entier tout en restant cohérent et compréhensible ? Jodorowsky donne-t-il une piste intéressante ?

Il est possible d'entrevoir quelques modèles d'adaptation.

Certains réalisateurs, amoureux ou particulièrement touchés par le roman qu'ils souhaitent adapter vont, non sans talent, se contenter d'adapter le plus fidèlement possible le matériau d'origine.

C'est par exemple le cas de Rainer Werner Fassbinder avec *Le monde sur le fil*, sorti en 1973. Il s'agit d'une adaptation du roman *Simulacron 3* de Daniel F. Galouye sorti en 1964. Fassbinder se détache assez peu du roman, il donne simplement à ses personnages des prénoms davantage germaniques, mettant l'aspect anglo-saxon de l'ouvrage de côté. Ce qui va faire de cette adaptation une œuvre

Le Monde sur le Fil, Rainer Werner Fassbinder, 1973.



exemplaire, n'est pas réellement son fond, déjà présent dans le roman, que Fassbinder ne fait que reprendre sans trop se l'accaparer, mais plutôt la capacité du réalisateur à mettre en scène avec précision et à moindre coût un roman d'anticipation. Il se rapproche à la quasi-perfection de ce qu'un lecteur peut imaginer en parcourant les pages écrites par Galouye. Les quelques écarts proposés par Fassbinder, lorsqu'il vient imposer son style, sont bienvenus et viennent étayer un roman finalement très classique formellement. Cela permet à Fassbinder d'ancrer son œuvre dans une esthétique très allemande, kitsch des années 70 mais aussi très homoérotique. Fassbinder y inculque ses propres questionnements, cette attirance qu'il peut avoir aussi bien pour les femmes, qui sont finalement moins importantes dans le film que dans le roman, mais aussi les hommes, ce qui n'est pas du tout présent dans le texte de Galouye. Le jeu des acteurs est très théâtral dès le début du film pour flouter les pistes de la propre réalité que le roman peine quant à lui à formaliser. C'est dans ce sens que la fin est totalement modifiée. En continuant de flouter les contours du réel, de ce qui est vrai ou faux, Fassbinder prend le pas sur un livre qui s'achève de manière relativement classique et terre-à-terre. La fin du roman n'amène que peu de réflexion, tandis que celle du film est davantage ouverte. Cela lui donne une tout autre ampleur et questionne ainsi le spectateur sur sa propre réalité.

Tout le contraire de la deuxième adaptation du roman en 1999, *Passé virtuel* par Josef Rusnak, qui ne cherche ni à adapter correctement la fin du roman, ni à flouter les moindres pistes. Il se contente, comme beaucoup d'œuvres de la fin des années 90, d'une fin spectaculaire, violente et finalement assez vaine. Cette deuxième adaptation « viole » le roman comme rarement mais cela s'avère finalement sans intérêt, car le réalisateur et ses scénaristes sont incapables d'insuffler la moindre tension et la moindre réflexion dans un film qui se contente de garder du roman l'action, mais pas la réflexion.

Dans la continuité des deux précédents exemples, Tarkovski est un réalisateur assez fascinant. Il a en effet mis en images deux classiques de la Science-Fiction d'Europe de l'Est : *Solaris* de Stanislas Lem et *Stalker* des frères Strougatski, devenus aujourd'hui des films reconnus pour leur

singularité et leurs qualités. Tarkovski propose deux tentatives d'adaptation totalement opposées.

Concernant *Solaris*, l'adaptation est somme toute classique, et c'est sûrement pour cela que Tarkovski se disait assez déçu de son film, allant jusqu'à dire qu'il s'agissait de l'œuvre qu'il aimait le moins. Il se limite à mettre en scène ce que le livre décrit, comme dans la représentation de la planète, ici dépourvue d'apparition formelle dans le film comme dans le livre, Tarkovski étant sûrement limité par les moyens techniques d'une production soviétique des années 1970.

Les quelques nuances entre le livre et le film sont principalement dues à des raisons de production. Les effets spéciaux sont réduits au strict minimum et on peut noter que le personnage principal passe d'une femme noire assez forte dans le roman à une fine et frêle femme russe dans le film.

Le livre est entrecoupé de longs et nombreux passages de simples lectures d'ouvrages sur la planète par le personnage principal. Pour le lecteur, cela se résume à lire des revues scientifiques, physiques et géologiques sur cette planète. Tarkovski semble prendre à cœur de parler de ce que le personnage lit dans le roman, mais comment mettre en scène une simple lecture de revues et d'ouvrages scientifiques ? Par une séquence, longue et possiblement peu mise en scène d'un homme lisant avec une voix off décrivant ce qu'il est en train d'assimiler, par des intertitres, ou des obligations de lecture pour le spectateur ? Tarkovski décide plutôt de mettre en scène ces lectures en utilisant le média qui est le sien, le cinéma.

Les informations sur la planète sont représentées ici par le biais de télévisions, de plusieurs écrans tout au long du film qui nous proposent théories, explications, discours de membres d'équipage, ou encore des entrepreneurs du voyage vers *Solaris*. Ces scènes, subtilement amenées et finalement peu nombreuses, nous permettent d'entrevoir la réalité des connaissances humaines sur cette planète au moment où le film se passe. Là où dans le roman, elle se résume à de longues lectures scientifiques du personnage principal, dans le film, Tarkovski se sert de son média, le cinéma, pour nous les présenter tout aussi bien sans asséner au spectateur de lectures superflues ou de lourdes descriptions. Tarkovski a la capacité de rendre profondément cinématographique, de proposer une mise en abyme totale de tout ce qui est en

dehors de la narration propre du roman avec sa caméra. Cela lui permet de maintenir un rythme soutenu tout en adaptant dans sa totalité un roman dense.

C'est également à la fin du film que Tarkovski reprend le dessus sur l'œuvre originelle qui peut paraître dépassée. Bien qu'il semble prendre un certain plaisir à adapter ce roman en proposant une œuvre métaphysique et prenante de Science-Fiction, il peut avoir été emprisonné par une volonté de respecter le plus possible le roman. La fin du film est donc un décalage total : les questionnements métaphysiques sur le personnage principal et le lien qu'il crée avec cette planète possiblement vivante se rapprochent davantage des questionnements du cinéma de Tarkovski depuis le début de sa carrière, questionnements qui aboutiront avec *Le Miroir* et *Stalker*, et qui dépassent la simple adaptation du dénouement du roman.

Le roman est frontal, tout y est décrit, de la présence extraterrestre dans la zone, de l'origine de la zone, à la visibilité totale des dangers. Tarkovski va se limiter à ne décrire que les angoisses d'un stalker désabusé, ne croyant presque plus au service qu'il propose et aux ambitions de deux accompagnants cherchant à réaliser leurs rêves à tout prix. Ces derniers détonnent avec le stalker par leur profession, professeur pour l'un, écrivain pour l'autre. Ils remettent constamment en question les dires de leur guide ainsi que la croyance entourant la Zone.

L'idée du souhait réalisable est présente dans le roman, mais clairement définie par un objet les réalisant (une sphère) et laissé par des extraterrestres. En effet, dans le roman des extraterrestres ont atterri à plusieurs endroits sur Terre d'où ont émergé des zones radioactives,

Solaris, Andrei Tarkovski, 1971.



dangereuses voire mortelles pour les êtres humains. Là où le film floute le danger et le rend purement hypothétique, de l'ordre de la croyance et de la peur, le roman les décrit avec précision : disparition des corps due à d'énormes toiles d'araignées, pièges etc. L'objectif du film n'est donc pas celui des frères Stougatski. Il est plus profond, plus viscéral, plus ténu dans sa réflexion sur la foi, si l'on excepte la scène finale qui vient nous présenter un miracle dans l'une des plus belles scènes et des plus symboliques de l'histoire du cinéma. Cette scène montre la fille du stalker en couleurs, et non plus en sépia, qui déplace par le simple regard des objets sur une table. Elle permet

à Tarkovski de perturber le spectateur dans sa propre croyance vis-à-vis de ce qu'il voit depuis le début du film, mais également ce qu'il a pu croire de réel ou non dans les dires du protagoniste. Le réalisateur joue sur nos propres croyances concernant ce que nous savons ou pas et ce qui en découle, par le biais d'un travail minutieux sur le hors-champ et la bande son du film.

Finalement, durant la majeure partie du film, nous sommes tout aussi perdus que les deux personnages principaux qui suivent arbitrairement le stalker, vu comme une sorte de Messie qu'il faut écouter dès le départ puis dont la parole est progressivement remise en cause. La fin

vient renverser toutes nos certitudes (et déconstruit la croyance de l'écrivain et du professeur). Il est impossible de savoir d'où vient le pouvoir de cette jeune fille, le film n'en dit rien. Est-ce dû à la Zone ou est-ce un simple miracle extérieur ? Le film n'en apporte pas la réponse mais tous les passages en couleurs (donc la fin ainsi que l'entrée dans la Zone) brouillent notre perception du réel et celle des personnages. Qu'est-ce que le réel ? Est-ce la Zone ou l'extérieur de celle-ci ? Le film montre clairement une différence de nuances colorées dans la Zone (en couleurs) et hors de la Zone (sépia). Or, dans le livre, il n'y a aucune nuance de ton ou de forme entre les deux mondes. De plus, la fille du stalker est décrite dans le livre comme une créature difforme à cause de la Zone, mais il n'en est rien



dans le film qui la montre tout à fait normale, ce qui rajoute de la subtilité et de la beauté au « miracle ». En lisant l'œuvre d'origine, rien ne laisse imaginer ce final qui défie toutes les réflexions accumulées dans le film.

Ainsi, Tarkovski va insuffler ses propres démons et thématiques dans un roman au départ plus axé sur la Science-Fiction. Ce qui étonne le plus dans sa démarche est la dissonance entre *Solaris*, tiré d'un roman bien plus réflexif qu'il adapte finalement assez sommairement (bien que le film soit une grande réussite), et *Stalker*, réelle œuvre de Science-Fiction, avec ses codes (extra-terrestres, dangers de mort), une œuvre paranormale qui se rapproche à des réflexions engagées par Tarkovski depuis le début de sa carrière (la croyance, la spiritualité, le rêve, le passé, la solitude). Ces thèmes sont présents dans *Solaris*, mais le réalisateur n'a fait ici que reprendre des éléments existants dans le livre. Cela peut expliquer cette adaptation moins poussée, plus littérale et donc moins personnelle, alors qu'il a eu l'opportunité d'insuffler son âme et son être dans *Stalker*, une œuvre bien plus personnelle et réussie à ses yeux.

Stalker, Andrei Tarkovski, 1979.

Enfin, *Le congrès* d'Ari Folman semble être une œuvre cinématographique des plus fascinantes pour finaliser ce tour d'horizon. Ari Folman, réalisateur israélien déjà réputé pour son excellent film d'animation *Valse avec Bachir*, adapte ici un court roman de Science-Fiction, *Le congrès de futurologie* de Stanislas Lem.

Le roman de Lem est de la même mouvance d'ouvrages de Science-Fiction que ceux de Philip K. Dick. Rédigés à la même époque, ils traitent, dans un univers dystopique, futuriste et/ou d'anticipation, des dérives de la drogue et de leur utilisation pour tronquer la réalité et les réalités des

expériences des protagonistes ainsi que leur perception du monde qui les entoure.

Du roman de Lem, Ari Folman ne gardera que deux aspects : le congrès des futurologues et les drogues utilisées pour déformer le monde. Du reste, il va écrire et réaliser une œuvre profonde sur le monde du cinéma et les bouleversements qu'il pourrait subir dans les années à venir.

Il anticipe même l'émergence de l'IA sans la nommer ainsi que la présence de plus en plus fréquente dans des films d'acteurs décédés que l'on fait revenir grâce aux technologies modernes, comme dans



Rogue One : A Star Wars Story ou plus récemment *Alien: Romulus*. Grâce à la scène de scan du personnage principal vers le début du film pour en faire une entité purement numérique qui jouera à sa place, Folman propose l'une des plus belles scènes de l'histoire du cinéma, mettant un point d'arrêt à la carrière d'une actrice encore au sommet pour la remplacer par une version numérique moins chère et plus facilement manipulable. Folman s'accapare totalement le message du roman, pour en faire un pamphlet contre l'évolution néfaste du cinéma mais aussi contre la société. Le congrès de futurologie (présent dans le film, où est invitée l'héroïne) sert de tremplin pour permettre de passer d'acteur live à de l'animation par le biais d'une drogue ingérée. Le passage en animation n'est, bien sûr, pas présent dans le roman, mais l'idée de fond y est : dans le film, Folman se sert de l'animation pour dépeindre des gens sous drogue, thématique essentielle du livre. En effet, Lem dépeint une société futuriste utopiste où les gens sont ce qu'ils veulent être. Le personnage principal, du fait de la drogue présente dans l'eau des égouts, est tantôt un homme, tantôt une femme, tantôt lui-même dans un monde où l'argent n'a plus de valeur et où les gens sont ce qu'ils désirent. Mais tout cela n'est qu'illusion. Folman reprend ce principe en simplifiant l'origine de l'illusion. Robin Wright, qui joue son propre rôle dans cette utopie futuriste sous LSD, se retrouve dans un monde d'animation où les gens sont, comme dans le roman, l'objet de

leurs propres fantasmes. L'animation permet à Folman de montrer ce qu'il souhaite, sans contrainte de jeu d'acteurs ni d'effets spéciaux, à l'image du cinéma japonais de Satoshi Kon (*Paprika*, *Perfect Blue*). Le Congrès est un émerveillement continu de formes, de couleurs, de ce monde utopique futuriste flamboyant. Ce n'est pas vain, l'animation fantasmée des personnages qui vivent dans un rêve continu, vient se heurter aux volontés du réalisateur de décrire les dérives de notre société actuelle. Critiquant dans un premier temps les possibles évolutions du cinéma, Folman décide de conclure son film sur les dérives du système capitaliste en nous montrant, une fois la drogue disparue du sang de Robin Wright, un monde grisâtre, où la pauvreté prédomine, où les gens vivent dans la rue, les vêtements en lambeaux, le tout dominé par des élites planquées dans des tours dorées en hauteur. Les deux œuvres traitent du même sujet, bien que Lem tente davantage de décrire un monde utopique futuriste idyllique, Folman propose quant à lui un pamphlet sévère contre le système capitaliste provoquant davantage de pauvreté et de tristesse que de réussite et de richesse.

La fin du film est critiquable, un peu simple et vite expédiée, mais permet à Folman une leçon d'adaptation, où les deux médias qu'il maîtrise, le cinéma live et l'animation, viennent ici faire corps pour proposer une vision du roman des plus malignes, et également un film d'une intelligence de fond et de forme unique dans le cinéma récent.

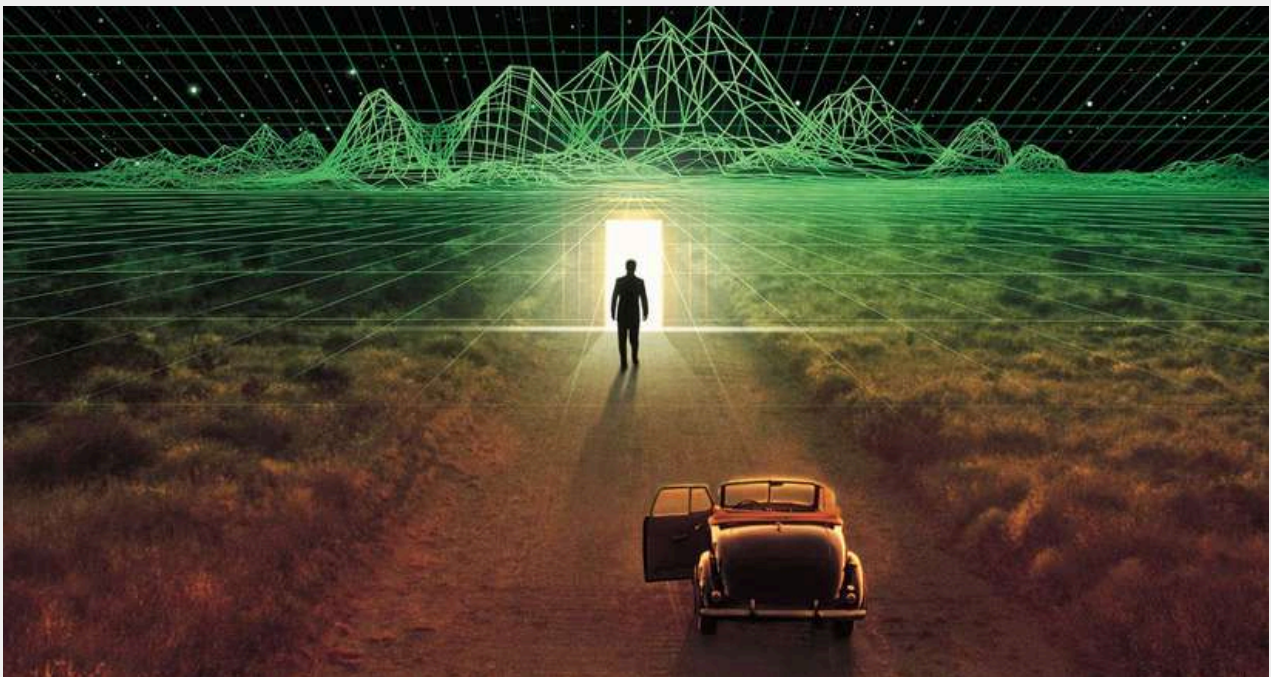
Le Congrès, d'Ari Folman, 2013.



Cela nous permet d'entrevoir différentes formes d'adaptations, le point commun étant la présence, à chaque fois, d'une identité propre au réalisateur, que ce soit la forme chez Fassbinder, l'aspect spirituel, contemplatif et philosophique des œuvres de Tarkovski, ou enfin la mise en abyme de son propre média par Ari Folman. Bien souvent les adaptations pèchent, de manière générale et plus précisément pour la Science-Fiction, lorsqu'elles se résument à reproduire à la perfection l'œuvre littéraire sans y insuffler la moindre personnalité ne serait-ce que formelle ou esthétique.

Mais parfois, la volonté de changer l'œuvre n'aboutit à rien d'intéressant, comme c'est le cas de *Passé virtuel* de Josef Rusnak. En effet, adaptant lui aussi le roman *Simulacron 3* et malgré une modification globale de la trame, ne parvient jamais à se détacher formellement d'un simple téléfilm sans personnalité visuelle et de fond (le message du roman n'étant plus qu'un faire-valoir à créer de l'action morne et vaine). On en revient simplement à une conclusion applicable à l'ensemble du cinéma. Sans vision, sans idée réelle de ce qu'est le cinéma en tant qu'art, et quand l'objectif est uniquement celui de la rentabilité ou du succès, la finalité est rarement une réussite artistique.

Passé virtuel, Josef Rusnak, 1999



Nope, Jordan Peele

par Enzo Durand

Well he came down to earth and he laid in the tree

I said Mr. Purple People Eater, don't eat me

I heard him say in a voice so gruff

"I wouldn't eat you 'cause you're so tough"

It was a one-eyed, one-horned, flyin' purple people eater

One-eyed, one-horned flyin' purple people eater

One-eyed, one-horned, flyin' purple people eater

Sure looks strange to me (one horn?)

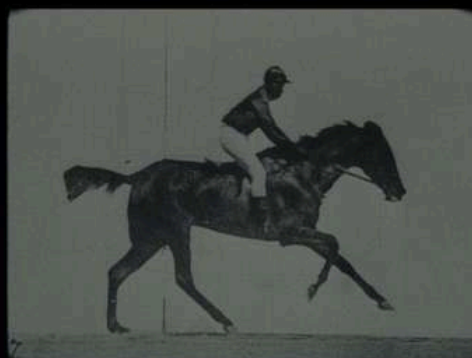
Sheb Whooley "The Purple People Eater"

Écran noir. Générique d'ouverture. Quelques noms apparaissent à l'écran tandis qu'en fond, des échos sonores se font entendre. Des rires préenregistrés, des dialogues de sitcoms des années 1980 et un nom qui revient : "Gordy". Écran noir. Une citation biblique apparaît alors : "Je jetterai sur toi des ordures, je t'avilirai et je te donnerai en spectacle". Nahum 3:6. Elle est écrite par le septième des douze petits prophètes qui vécut à la fin du VII^e siècle, dans

le royaume de Juda. Elle s'efface soudainement et laisse place à la lumière. Un plateau de tournage dévasté. Une table retournée, des chaises renversées et une respiration rauque qui ne présage rien de bon. Un singe, le fameux Gordy, apparaît alors et fait quelques pas sur le plateau. Ses poings serrés sont marqués par des éraflures et du sang. Ce n'est pas le sien. Un léger mouvement nous fait comprendre que le plan est en vue subjective. Un déplacement qui n'échappe pas à Gordy. Il se retourne et fait face caméra. Son regard nous transperce.

Cette introduction soudaine nous permet déjà de comprendre de quoi sera question l'entièreté du film. En multipliant les références culturelles, mythologiques et cinématographiques, Jordan Peele entend bien faire de son film une œuvre liée profondément à l'Histoire. D'où le choix de commencer par un flashback cryptique, dont la signification ne sera donnée qu'une trentaine de minutes plus tard. *Nope* ne demande qu'à être exploré, parcouru de long en large, à la recherche de sens. Les échos sonores renvoient bien sûr à la

Nope - Jordan Peele (2022)



grande importance qu'ont les résonances d'autrefois dans le film. La citation biblique évoque la portée mythologique qu'aura le récit, tout en laissant déjà des indices sur les péripéties à venir : les ordures chutant du ciel qui vont foudroyer, d'ici quelques minutes, le père des protagonistes, la tentative de ce monstre, métaphore de l'industrie, de vouloir avilir, ou même déshonorer, les oubliés du cinéma. Et bien sûr, cette question de l'acte de donner en spectacle. L'importance de la représentation, de l'attraction et du divertissement au sein de *Nope*, à tel point que les extraterrestres seront surnommés "*Les Spectateurs*" plutôt que le traditionnel "*Petits hommes verts*". Tout est déjà là, sous nos yeux, et pourtant tout reste encore à découvrir.

La suite du générique, le plateau de tournage sanglant, et le regard de Gordy, annoncent tout autant le programme du grand spectacle à venir. Le massacre de l'industrie qui laisse ses travailleurs dans un état terrible, et transforme ses stars en monstres. L'importance de la question animale, au sein d'un film qui n'aura de cesse de répéter, par ses dialogues et sa mise en scène, que certaines choses ne sont pas faites pour être dressées. Et surtout, ce regard qui clôtüre ces premières minutes. Un plan qui est à la fois regard-caméra et regard subjectif, deux notions qui seront particulièrement importantes dans la suite du film. Une œuvre qui s'ouvre et se clôtüre sur la plus belle chose du monde, deux regards qui se croisent, et qui durant quelques secondes se comprennent. Celui des protagonistes de ce grand spectacle à venir et le nôtre, celui des spectateurs avides et gourmands. Écran noir. *Nope* commence.

Prologue

En 2017, avec la sortie de son premier long-métrage *Get Out*, Jordan Peele s'imposait déjà comme un cinéaste d'horreur malin et cryptique. Cette première longue réalisation raconte l'histoire d'un afro-américain qui va devoir s'échapper d'une bâtisse tenue par des bourgeois racistes. On y trouve la poursuite d'un genre cinématographique que l'on retrouve régulièrement aux États-Unis, dans lequel une personne de la ville doit affronter la brutalité de la campagne. Le spectre de ce genre est si large qu'il comprend à la fois *Texas Chainsaw Massacre* et *The Wicker Man* (dont on vous parlait dans le précédent numéro de la revue). L'excellente idée de Jordan Peele était de rendre à ces films une

signification politique forte et contemporaine, en faisant de cet affrontement un conflit avant tout raciste. En 2019, avec *Us*, le cinéaste détourne à nouveau un genre horrifique connu, celui des *Doppelgänger*, les sosies maléfiques, pour y apposer par-dessus une deuxième lecture politique et sociale, sur l'affrontement entre les classes sociales aux États-Unis. Le titre représente ce double-sens puisque *Us* c'est à la fois "*Nous*" mais aussi "*United States of America*". Cette idée du double-titre représente parfaitement le plan du réalisateur, celui de jouer sur les autres sens possibles, sur les idées à décrypter et les signes à déchiffrer. Bien évidemment, le troisième long-métrage *Nope*, fonctionne également sur ce modèle puisqu'il exprime à la fois une négation, le "*Non*", mais également "*Not Of Planet Earth*". Le reste de la carrière du réalisateur suit cette même direction, en jouant des genres codifiés, que ce soit le *body snatchers* ou le *doppelgänger*, d'un point de vue contemporain. La scénarisation du nouveau *Candyman*, en 2021, la production de la série *Lovecraft's Country* et ses nombreux sketches avec Keegan-Michael Key montre que la carrière de Jordan Peele suit un objectif cohérent, celui de disséquer l'histoire du cinéma de genre. Alors forcément, en me lançant dans ce carnet de route d'un voyage au cœur de *Nope*, je ne peux vous cacher que je suis particulièrement impatient, tant ce nouveau film prévoit d'être à la fois une continuation logique et une réinvention totale de son cinéma.

Reprenons où nous en étions. Écran noir. *Nope* commence. Enfin presque. Une seconde séquence pré-générique nous attend. Dans celle-ci, située six mois avant les événements principaux du film – en passant du plateau de Gordy, en 1998, à cette séquence, Jordan Peele entame un rapprochement progressif vers le présent, le réel concret – on découvre le protagoniste du film, OJ. Durant ces quelques minutes une inquiétude sourde se propage. Tout d'abord par le prénom du personnage principal, OJ, qui fait évidemment penser au célèbre sportif américain OJ Simpson, et à l'affaire judiciaire entourant l'assassinat de sa femme, mais également grâce à l'environnement sonore. Tandis que OJ s'occupe des chevaux du ranch familial, on entend en fond la radio qui diffuse les dernières nouvelles. L'une d'entre elles attire particulièrement notre attention, l'histoire de nombreux randonneurs de la région qui disparaissent les uns après les autres dans de

mystérieuses conditions. Pas plus d'explications. La suite de la séquence montre OJ qui discute avec son père, tandis que ce dernier dresse un cheval. Soudain, OJ ne capte plus le réseau téléphonique, des bruits métalliques se font entendre, tandis que des déchets tombent du ciel et s'écrasent violemment au sol. Une pièce de monnaie traverse le crâne du père d'OJ, qui meurt quelques minutes plus tard. Cette seconde séquence d'introduction montre le changement radical qui intervient dans le cinéma de Jordan Peele, puisque cette fois-ci ce dernier, en se plaçant du point de vue d'OJ et uniquement de ce point de vue, ne peut s'intéresser qu'aux conséquences, et doit laisser les causes de côté. C'est ce qui explique que le film ne commence pas par une séquence montrant comment disparaissent les randonneurs, probablement aspirés dans un alien volant et gourmand, mais uniquement leur disparition dans un flash info à la radio. C'est également ce qui explique que l'on ne voit pas à qui appartenait la pièce de monnaie quand elle fut aspirée par cette créature, mais uniquement l'endroit où elle atterrit quand il la recrache. En l'occurrence, dans le crâne de ce père aimant.

Dans *Get Out* et *Us*, Jordan Peele montre les personnages principaux rechercher l'origine du mal qu'ils doivent affronter. Des racistes jouant au docteur Frankenstein dans le premier, et des doubles enfermés sous terre dans le second. Ici, il délaisse ce côté informatif pour se concentrer uniquement sur l'expérience qu'éprouve ce dresseur de chevaux qui entend uniquement ce flash info inquiétant et cette pièce qui s'enfonce, rien de plus. De même, nous autres spectateurs, nous ne verrons rien non plus. Pourtant, cette pièce de monnaie en dit déjà énormément, même bien plus que ce qu'aurait pu montrer le réalisateur avec des séquences montrant l'alien en plan large. En choisissant de resserrer son cadre, visuel et narratif, sur une pièce de monnaie, Jordan Peele signifie – de manière un poil grossière – que ce qui tue le père d'OJ c'est l'argent. Concernant ce sujet, le film est bien plus intéressant puisqu'il montre à plusieurs reprises OJ et sa famille ayant des difficultés d'argent pour entretenir le ranch. On comprend alors que le vrai monstre qu'ils doivent affronter est plus le manque de moyens qu'un alien sanguinaire. Les petits hommes verts sont ici les billets qui règnent au pays du capitalisme. Une couleur omniprésente dans le film, pour montrer

l'emprise qu'a l'argent sur ce monde, que ce soit au cœur de l'alien, sur les vêtements d'Emerald – la soeur d'OJ – et sur la nappe sous laquelle se cache Jupe enfant pour échapper à Gordy. Le vert, celui-là même des fonds verts cinématographiques, oppresse les protagonistes, et incarne presque une figure mythologique en ayant le droit de vie et de mort sur eux. Mort : une pièce de monnaie traverse le crâne. Vie : une pièce de monnaie du parc de Jupe permet à Emerald de triompher à la fin.

(Avant de clôturer ce prologue, j'aimerais vous écrire quelques mots à propos de la forme de ces notes. Vous l'aurez remarqué – ou alors cela ne saurait tarder – que j'ai choisi de les chapitrer en reprenant le découpage de Jordan Peele dans son film. Un sectionnage arbitraire dans le film, certains chapitres faisant une vingtaine de pages dans le scénario, tandis que d'autres se déroulent sur à peine quelques unes. J'ai tout de même choisi de respecter la décision du réalisateur et de vous découper ces notes sous la même forme, pour que vous puissiez les découvrir dans un ordre qui respecte la narration de *Nope*. Enfin, et pour en finir avec cette parenthèse s'aggrandissant à chaque caractère que je tape, j'aimerais revenir quelques instants sur le nom de ces chapitres à venir. Le premier NOPE, commence avec le carton du titre, et met en valeur le nom du film qui exprime à la fois le choix d'OJ de refuser le monde du spectacle, ce qui lui sauvera la vie plus tard, tout en laissant déjà présager de la menace extra-terrestre à venir. Les suivants portent tous le noms d'animaux présents dans le film, GHOST, CLOVER, GORDY – 1998, LUCKY et JEAN JACKET, ce qui met également en évidence, au sein même de la structure narrative, l'importance de l'animalité au sein de ce long-métrage. L'un d'entre eux, situé pile au milieu du film, est un flashback revenant sur la séquence avec Gordy, le singe. Un court passage qui est à la fois une continuation de l'œuvre de Jordan Peele, un habitué des sketches, et une nouveauté puisque cette séquence éclaire à elle seule la première moitié d'une vision différente, comme nous le verrons, et lance véritablement la seconde. Les quatre autres chapitres portent le nom de chevaux appartenant – ou ayant appartenu – à la famille d'OJ, ce qui rappelle bien évidemment l'importance de ces mammifères dans le film, qui servent à la fois d'hommage au western et de comparaisons constantes entre leur comportement et celui de l'alien. Cette digression

étant faite, nous pouvons nous lancer au cœur de *Nope*, alors que le film commence enfin).

NOPE

Le titre du film apparaît enfin. Il est suivi d'un long plan fixe, à l'intérieur de – nous ne le savons pas encore – l'alien, tandis que les noms défilent. Écran noir. En superposition, une boucle de photographies d'Eadweard Muybridge, représentant un jockey noir, apparaît alors. Le monstre de l'industrie cinématographique, qui a auparavant effacé ce jockey anonyme, se retrouve cette fois-ci effacé par ce dernier, tandis que Jordan Peele lui invente un nom, Haywood, et un héritage, OJ et sa sœur Emerald. Le réalisateur choisit de donner plus d'importance à l'acteur, ce jockey anonyme, plutôt qu'au photographe, Muybridge. Il fait de ce cascadeur la première star du cinéma. Ses héritiers ont donc le devoir de partager son histoire, et c'est ce qu'ils font

quelques secondes plus tard sur un plateau de tournage lorsqu'ils présentent leur société. Ils sont donc présents sur le tournage d'une publicité pour dresser un cheval. Ce dernier panique, et fait peur à la star présente. En conséquence, le studio décide de se passer des services d'OJ et d'utiliser un cheval en effets numériques plutôt qu'un vrai. Le rapport de Jordan Peele aux animaux est ambigu puisqu'il utilise de véritables chevaux dans le film, malgré tout un discours sur l'état dans lequel terminent les animaux à Hollywood. Cependant il utilise un singe en image de synthèse – par obligation, puisqu'aux États-Unis on ne peut pas utiliser des singes sur des plateaux de tournage.

Peu de temps après cet incident, et pour ramener un peu d'argent, OJ part vendre l'un de ses chevaux, le très bien-nommé Lucky, à un parc

Nope - Jordan Peele (2022)



d'attractions dirigé par son voisin Jupe. L'ensemble de la zone semble célébrer à la fois le western – tout le monde porte des chapeaux de cow-boys et des holsters – et le capitalisme – même les enfants achètent de la monnaie dans le parc pour pouvoir ensuite aller aux attractions. Ce parc est évidemment une métaphore de l'industrie du spectacle, qui finit par dévorer à la fois ses acteurs – Jupe pendant son spectacle – et ses consommateurs – les clients venus à l'avant-première. Encore une fois, comme pour les animaux, Jordan Peele est ambigu sur cette

question puisqu'il est évidemment l'un des acteurs de cette industrie, et il cède aux sirènes du cinéma avec la production de ce film à gros budget. À titre personnel je pense que sa position n'est pas paradoxale, il sait qu'il est acteur de l'industrie – tout comme OJ – mais il sait qu'il peut tout de même lutter contre les excès – tout comme le protagoniste luttera contre ses peurs pour sauver Lucky plus tard dans le film. *Nope* joue constamment sur cette fine frontière, entre la dénonciation et la participation à ce système capitaliste.



Nope - Jordan Peele (2022)

A cet instant du film la situation précaire d'OJ le force à vendre son cheval Lucky à Jupe, lors d'un entretien rapide dans le bureau de ce dernier. Emerald participe à la réunion et découvre que le bureau est entièrement dédié à l'ancienne carrière d'acteur de Jupe, une sorte d'attraction secrète dans le parc, qui retrace ses grands moments. Jupe ne fait pas attention à Emerald jusqu'à ce qu'elle prononce un nom qui fait changer radicalement son visage. "Gordy". Il se lève alors et lui montre une autre pièce secrète - sorte d'attraction dans l'attraction - cachée derrière un Mad Magazine consacré au massacre de Gordy. En 1947 l'éditeur William Gaines change la ligne éditoriale d'E.C Comics, une maison d'édition célèbre aux Etats-Unis pour ses bandes dessinées à destination des enfants. Il transforme tout cela et publie alors des comics d'horreurs qui ont un véritable succès dans tout le pays, des histoires satiriques qui dénoncent les travers politiques et sociaux américains. La plupart de ces bandes dessinées sont censurées par le gouvernement, qui pense alors que les comics d'horreur poussent les jeunes à commettre des crimes. L'un d'entre eux échappe à la censure et se fait justement remarquer pour son ton irrévérencieux, au point de devenir une icône de la contestation politique aux Etats-Unis, et dans le monde. Son nom - vous l'avez deviné - c'est Mad. Ce détail précis, de cacher la porte secrète de Jupe, derrière une affiche parodiant une couverture de Mad, est

particulièrement intéressant pour deux raisons. Premièrement il insiste une fois encore (vous l'aurez compris, Jordan Peele n'est pas un cinéaste fin et subtil) sur le caractère irrévérencieux et politique de son propre film, qui entend critiquer l'industrie cinématographique, en faisant justement un film pour ce système. Deuxièmement, et c'est à mon sens le détail le plus triste du film, il montre au grand jour toute l'hypocrisie de Jupe. Ce dernier cache derrière un magazine - dénonçant les travers du monde du divertissement - un musée consacré à une tragédie affreuse, qui est due à de la maltraitance animale sur les plateaux de tournage. Ce détail est désespérant puisqu'il montre que même l'un des témoins de ce massacre continue de penser qu'il peut tout dompter, chevaux comme créature de l'espace. Il est devenu l'un de ces accrocs au spectacle, qui sont prêts à tout pour avoir leur dose mensuelle de dopamine, peu importe le prix à payer. Les mêmes qui sont prêts à dégrader les conditions de tournage des intermittents du spectacle, si cela leur permet d'avoir un peu plus rapidement leur énième blockbuster insipide et impressionnant.

Chez Jordan Peele les pièces secrètes sont toujours l'espace du mensonge. Dans *Get Out* les bourgeois racistes mentent au protagoniste lors de son passage à la cave, tandis que dans *Us* c'est aux doubles sous terre que l'on ment. Dans *Nope*, c'est cette fois Jupe qui se ment à lui-même, en

racontant l'histoire du massacre de Gordy, de manière humoristique. Plutôt que d'affronter la réalité de son traumatisme, il décide de s'enfermer dans une fiction rassurante, en reprenant un sketch du Saturday Night Live. Il multiplie les compliments à l'intention des comédiens du sketch, en oubliant les véritables victimes de son passé. Un raccord au montage montre une image de Jupe enfant, ensanglanté et terrifié, qui met en valeur son hypocrisie totale. Il fait tout pour se construire une vie fantaisiste, éloignée de son passé violent, mais malgré tout il reste ce petit garçon apeuré. La pièce maîtresse de son musée est une chaussure, qu'il a délibérément pointée vers le ciel, comme dans son souvenir sur le plateau de tournage. Un soulier couvert d'une goutte de sang, que le temps n'a jamais pu effacer, à l'image des souvenirs de Jupe qui sont toujours présents. Plus tard, lors du spectacle mortel, l'ancien acteur porte un costume représentant l'alien – qui s'apprête à les massacrer – recouvert de paillettes. Une manière supplémentaire d'embellir la réalité. Écran noir.

OJ et Emerald sont en route vers le ranch familial. Cette séquence nous permet d'observer de multiples éléments qui serviront de fusils de Tchekhov dans la suite du film, notamment lors du climax. Les mannequins en plastique qui attireront l'attention du monstre, le parc d'attractions qui sera transformé en arène de combat, le spectacle à venir de Jupe et bien sûr le puits qui capturera une image de l'alien. Cette manière de disséminer divers éléments, dont l'utilité réelle ne sera révélée que bien plus tard, fait de ce film un cousin du *Signes* de M.Night Shyamalan. Je ne dis pas ça uniquement car un alien va attaquer une famille isolée et reculée, mais car le fonctionnement narratif de *Nope* est basé sur les mêmes outils. Les deux films dissèquent tout autant le pouvoir des images, la manière dont elles sont manipulées par les médias dans *Signes*, et la façon dont les opprimés vont reprendre le pouvoir en les utilisant dans *Nope*. Un match retour en quelque sorte. En revenant chez eux, OJ et Emerald boivent un verre à la mémoire de leur père. Ils discutent d'un de leurs anciens chevaux, Jean Jacket. Emerald devait le dresser mais leur père a décidé de le donner à OJ. L'objectif était de préparer ce cheval pour le tournage du film *Le Roi Scorpion*, spin-off du *Retour de la Momie*, réalisé par Chuck Russell en 2002. Finalement le studio laissera tomber les chevaux et pour utiliser des chameaux. A la fin de *Nope*, OJ et

Emerald auront l'occasion de dresser la créature, qu'ils renomment Jean Jacket. Le protagoniste porte son pull datant du tournage du *Roi Scorpion*, tandis que Emerald va cette fois-ci réussir à dresser l'animal. Fusil de Tchekhov supplémentaire, à ce rythme c'est toute l'armurerie du dramaturge que nous aurons. Match retour une fois encore. Cette fois la victoire est de leur côté. Écran noir.

GHOST

Alors que OJ poursuit l'un de ses chevaux qui s'enfuit, Ghost, il aperçoit dans le ciel un OVNI en forme de soucoupe volante. Le design de l'alien reprend à ce moment-là les mêmes caractéristiques que les extra-terrestres des films de science-fiction des années 1950. Une idée ludique qui joue donc sans cesse avec les références des spectateurs, lors d'une séquence la créature métamorphe est une soucoupe volante, lors d'une autre elle sera un chapeau de cow-boy sorti d'un western des années 1960, avant d'être une forme indéfinie dans le dernier acte. Même si l'on ne peut pas savoir exactement quelle est cette forme finale, une chose est sûre : elle fait référence explicitement à l'idée d'attraction que le divertissement grand public exerce sur les masses. Le réalisateur explique, dans un entretien avec *Les Cahiers du Cinéma* lors de la sortie du film, que cette créature est à la fois inspirée d'un poisson, le ceratias holboelli, et de la jupe iconique de Marilyn Monroe dans le film *Sept ans de réflexion* (Billy Wilder, 1955). La première référence, le poisson, est particulièrement intéressante puisque ce dernier utilise une petite boule de lumière pour attirer ses proies et les manger, tout comme l'alien-Hollywood qui utilise le grand spectacle pour dévorer ses victimes. La seconde référence, au film de Billy Wilder, marche sur le même principe puisque la jupe de Marilyn Monroe est utilisée dans de nombreuses photographies pour illustrer les films de l'actrice. La citation de cette comédie sur l'adultère est doublement intéressante puisque le film a en partie été effacé par la censure, une référence supplémentaire à la violence hollywoodienne, qui laisse ses acteurs dans un état catastrophique. Notamment Marilyn Monroe, morte à 36 ans d'une overdose. Violence et cinéma sont intimement liés.

Ce qui est particulièrement intéressant avec les références utilisées pour le design de l'alien c'est également le fait qu'elles soient multiples. Ce métamorphe modifie son apparence selon son

public, pour mieux les appâter, ce qui rappelle bien évidemment les mutations de l'industrie cinématographique. Cette dernière s'adapte au fil du temps, et des crises, à un public en mouvement, pour mieux l'attirer. L'idée d'un métamorphe, c'est à dire une créature dont l'apparence est toujours en mouvement, renvoie également aux prémices du cinéma, un art qui tente de capturer ce mouvement. Le changement de forme physique a été l'objet d'une attention toute particulière dans le cinéma hollywoodien, qui à de multiples reprises, – notamment Qui veut la peau de Roger Rabbit (Robert Zemeckis, 1988) et Terminator 2 (James Cameron, 1991) – a essayé de capturer cette métamorphose, autrefois réservé uniquement au cinéma d'animation, dans un seul plan. Auparavant on devait utiliser des artifices de montage pour montrer l'évolution d'un corps, tandis que maintenant on peut observer la

créature changer de forme, dans un seul plan séquence. Une caractéristique qui capture l'envie de Jordan Peele d'être un historien du cinéma, de déterrer les obsessions d'Hollywood pour mieux révéler les intentions de ce monstre gigantesque.

OJ réussit à regagner le ranch – avec Ghost je vous rassure – et raconte ce qu'il vient de subir, à sa sœur. Lors de leur discussion, une phrase me semble particulièrement intéressante, prononcée par le protagoniste pour définir ce qui lui arrive : *"What is a bad miracle ?"* Une idée qui compare leur adversaire à une intervention divine, ce qui crée un paradoxe visuel particulièrement dérangentant puisque sur la pièce de monnaie, qui a tué leur père, l'inscription *"In God We Trust"* ressortait particulièrement. L'adversaire serait donc une divinité néfaste, ce qui fait du combat à venir

Nope - Jordan Peele (2022)



d'OJ et Emerald un événement presque mythologique. Les références au regard, dans les mythes grecques notamment, sont multiples, et ce dernier est souvent vu comme un élément négatif. Orphée qui perd sa compagne si il la regarde, Méduse qui vous transforme en pierre si vous levez les yeux sur elle et bien d'autres encore. Cette idée renforce le caractère mythologique de la quête d'OJ et Emerald, qui vont devoir affronter ce monstre sans le regarder.

Le caractère divin de la créature est également suggéré par son origine – inconnue – et par son

royaume – le ciel – ce qui renforce son aura. L'idée d'un monstre caché, dont l'apparence n'est que peu montrée au début du film, fait bien évidemment référence au requin des *Dents de la mer* (Steven Spielberg, 1975). Dans ce film, le réalisateur choisit de ne pas – ou peu – montrer la créature pour laisser l'imagination du spectateur prendre le dessus. Jordan Peele effectue la même chose lors de la première partie du film, avant de la montrer au grand jour, dans des plans larges. Ce changement radical permet de mesurer l'ampleur des évolutions technologiques, du requin défilant jusqu'à ce Jean Jacket gourmand. Mais le

changement le plus intéressant est celui du territoire monstrueux – de la mer au ciel – qui est également une modification au sein de la filmographie du réalisateur. Auparavant le danger venait du sol, et même du sous-sol, tandis que maintenant l'horreur vient du ciel. Une créature qui force les héros à devoir baisser les yeux, littéralement et symboliquement, puisqu'ils doivent fuir face à ce monstre. Alors quand lors du climax OJ choisit de lever les yeux, de regarder droit devant lui face à cette terreur ailée, c'est à la fois un choix épique qui renvoie au sacrifice mythologique, mais aussi un regain de dignité donné à ce protagoniste, par Jordan Peele. Il n'accepte pas la soumission de ce monstre – industrie, il l'affronte et le défait. La suite de *Nope* est floue sur le sort réservé à OJ, non pas par fainéantise ou facilité scénaristique, mais tout simplement car son arc narratif est terminé. Sa victoire, en levant les yeux, est assurée, peu importe qu'il vive ou meure à la fin. D'ailleurs son objectif n'a jamais été de battre l'alien, ou de survivre à la confrontation, mais plutôt de prendre un cliché, une photographie, de cette créature en plein jour, de figer un mouvement.

Le plan d'OJ et Emerald peut sembler fou, ou absurde, mais il est en parfait adéquation avec la volonté du réalisateur de critiquer l'imagerie américaine moderne. Les deux ne souhaitent pas tourner un film sur cet alien, mais un "*Oprah Shot*", c'est-à-dire une image tellement impressionnante qu'elle pourrait atterrir dans l'émission télévisée d'Oprah Winfrey, célèbre présentatrice américaine. Jordan Peele dissèque l'histoire du cinéma américain, en la faisant partir des prémisses du cinéma – avec le cavalier de Muybridge – jusqu'au présent le plus proche de nous – une émission télévisée populaire – ce qui fait de ses personnages le lien entre ces deux bornes chronologiques. Ils viennent du jockey et souhaitent aller jusqu'à Oprah, leur cheminement narratif n'a pour seul objectif que de traverser l'histoire du cinéma américain, alors bien sûr en chemin ils rencontrent le western, la science-fiction et toute l'horreur du divertissement américain. Écran noir.

CLOVER

Une nouvelle nuit commence. OJ et Emerald ont donc placé des caméras partout sur leur propriété, avec l'aide d'un technicien se nommant Angel. Une fois encore leur première discussion ensemble tourne autour du cinéma puisque ce dernier évoque immédiatement son ex-petite

amie, une actrice de la région. Dans la région tout tourne sans cesse autour du septième art, même le décor dans lequel se déroule le film, le ranch, est en vérité un ancien plateau de tournage utilisé pour de vieux épisodes de *Star Trek* (Gene Roddenberry, 1966) et des westerns. Durant cette séquence nocturne, OJ part dans sa grange pour vérifier pourquoi le générateur s'est éteint. Il tombe sur les trois enfants de Jupe, avec des masques de singe, qui s'amusent à lui faire peur car ils soupçonnent OJ et Emerald d'avoir voler un leurre d'entraînement (une accusation totalement véridique). OJ à tout d'abord peur, puis essaye de les filmer avant de mettre un coup de poing – par inadvertance – dans l'un des enfants. Ces derniers s'enfuient – au bon moment pour leur propre survie – puisque ensuite l'alien arrive pour poursuivre Clover, l'un des chevaux de la grange. Emerald et Angel ne peuvent filmer l'alien puisque ce dernier désactive les appareils électroniques, et que la seule caméra restante est obstruée par un insecte vert dessus. Fin de la nuit. À mon sens, cette séquence est l'une des plus intéressantes de *Nope*. Tout d'abord car elle représente bien le fait que le danger, de cette industrie dévorante, avance toujours masqué. Les singes à la voix robotique cachent en vérité des enfants, l'insecte qui recouvre la caméra, le nuage immobile dans le ciel qui garde en son sein un vaisseau extra-terrestre, qui est lui-même une façade pour une créature alien. Tout n'est qu'illusion, et rien ne semble être ce qu'il est au premier coup d'œil, ce qui fait – encore une fois – du film un merveilleux terrain d'analyse et de décryptage. Les voix robotiques des enfants, l'insecte vert sur la caméra et la forme en soucoupe volante de la créature font que le danger se cache également derrière des références cinématographiques, comme un jeu avec les spectateurs. Mais là où *Nope* devient plus intéressant encore, c'est que les personnages eux-mêmes comprennent ces références. À plusieurs reprises dans ce chapitre, ils citent des séries documentaires sur les aliens, comme *Alien Theory* (History Channel, 2009), et des podcasts sur le sujet. Ces références multiples, à des théories du complot populaires, montrent que le sujet des OVNIS est particulièrement développé aux États-Unis. Le fait que ce pays est une histoire récente l'oblige donc à créer ses propres mythes, dont le cinéma est le principal diffuseur depuis le XX^{ème} siècle. Le western et la science-fiction (dont font partie ces histoires d'extra-terrestres) sont donc à la fois des genres culturels importants dans le

pays, mais également des parties de l'histoire des Etats-Unis, d'où les nombreuses références et l'obligation des personnages à connaître tout cela.

Face aux enfants masqués, le premier réflexe d'OJ, suite à la discussion avec sa sœur, est donc d'avoir un "*Oprah Shot*" en filmant les pseudos-aliens. L'un des coins du cadre est occupé par l'écran de téléphone du protagoniste, tandis que ce dernier recule face au danger. Il se protège en tenant devant lui sa caméra, une référence au genre cinématographique du *found-footage*, des films qui se distinguent par le fait que les images diffusées à l'écran sont prétendument des fichiers vidéos retrouvés par les personnages. Le genre a explosé dans les années 2000, après l'immense succès de *Paranormal Activity* (Oren Peli, 2009), et fait partie également de l'histoire du cinéma américain. La raison pour laquelle je le trouve particulièrement important – malgré l'immense nombre de nanars et navets qu'il contient – est qu'il remet au centre de l'écran une idée particulièrement contemporaine : la caméra est une arme. Les images que l'on filme ont un fort pouvoir politique, notamment aux Etats-Unis comme nous l'observons chaque année, de Rodney King à Georges Floyd, et donc ce genre, qui utilise les images comme un moyen de témoigner et de lutter, me semble particulièrement important dans ce pays. OJ utilise donc une caméra commune, un téléphone portable, pour témoigner d'un événement extraordinaire et se protéger face à ces créatures, comme sa sœur le lui a suggéré. Pourtant cet acte, de vouloir filmer un événement impressionnant pour du grand divertissement – ce qui est l'objectif de faire un "*Oprah Shot*" – déplaît à OJ qui refuse ce système, lâche son téléphone, et donne un coup de poing à l'un des enfants. Le personnage fait à la fois partie du système, puisqu'il finit tout de même par aider Emerald à prendre une image de la créature, mais il est toujours dans une posture de contestation. Ici il lâche la caméra, et lors du climax ce n'est pas lui qui prendra la photo, puisqu'il aura auparavant décidé de défier le monstre. La suite de la séquence, un flashback, met en scène un souvenir de OJ qui se rappelle un conseil de son père, lui expliquant que certaines bêtes ne sont pas faites pour être dressées. Un raccord de montage revient au présent, et OJ termine la séquence par cette phrase, "*What if its not a ship*", ce qui explique au spectateur, en avance par rapport aux

protagonistes, que la soucoupe volante, serait donc une créature. L'ironie dramatique qui en découle provoque deux effets chez le spectateur. Le premier c'est bien sûr une forme d'excitation à attendre le moment où les protagonistes vont découvrir que le vaisseau qu'ils affrontent est en vérité un animal inconnu. La seconde est une frustration, à voir Jupe et ses spectateurs qui provoquent du regard l'alien, jusqu'à en mourir. Cette ironie dramatique est, une fois encore, un changement dans la filmographie du réalisateur, qui privilégie dans *Get Out* et *Nope*, des twists, plutôt que des fusils de Tchekhov. Ici pas de twist puisque la révélation arrive petit à petit, et que le public l'apprend avant même les protagonistes, ce qui provoque un glissement d'informations plutôt qu'une rupture brutale.

Gordy – 1998

Cette scène est centrale dans *Nope*, à la fois par sa position dans le film – à la moitié – mais également car elle éclaire avec précision la première partie, et donne du sens à ce mélange de références et d'informations. La séquence commence du point de vue d'une caméra de télévision, avant de basculer dans le regard de Jupe, un changement qui montre donc la tentative de Jupe de reprendre du pouvoir sur ce traumatisme télévisuel. La suite insiste sur les nombreux problèmes d'Hollywood avec le traitement des animaux et la manière dont les victimes d'hier deviennent les bourreaux d'aujourd'hui, notamment avec l'exemple de Jupe et son parc. Je ne vais pas analyser en détails toute cette séquence car j'estime qu'elle se suffit à elle-même, mais surtout, j'ai l'impression qu'elle représente l'un des aspects les plus présents de *Nope* : son trop plein de codes et de symboles. Alors ne nous mentons pas, je trouve cela passionnant à décoder, mais ça reste tout de même symptomatique d'un certain cinéma américain, qui insiste sur son côté cérébral et sur-intelligent. Et cette froideur que l'on a à décrypter et disséquer chacune des références du film, elle vient bloquer la moindre émotion que l'on pourrait ressentir pour les protagonistes. Et surtout cette tendance de *Nope* au décryptage fait partie d'une manière de faire des films que je trouve assez étrange. Le cinéma est le lieu artistique où l'on peut le plus faire apparaître les éléments à la surface, dans le cadre, alors qu'ici tout est enfoui, caché sous plusieurs couches. On a constamment l'impression que le film épouse l'état mental d'OJ à

refouler tout sous la surface, pour ne laisser aucune émotion transparaître. C'est à la fois un choix que je comprends, et que je respecte même, tant le film est jusqu'au boutiste dans cette démarche. Mais d'un autre côté, ce film froid, qui ne se base que sur des références à d'autres événements ou œuvres, semble particulièrement représentatif de l'état de l'industrie hollywoodienne contemporaine, qui se base principalement sur des références, des suites et des remakes. Et même ce film original ressent le besoin de créer une filiation avec les précédentes créations de l'Amérique. La bande originale va dans ce sens puisque plusieurs thèmes du film, dont le principal nommé *Nope*, utilisent des consonances rappelant le western. D'autres musiques, notamment celles qu'écoute Emerald, sont des références thématiques à l'histoire de l'industrie hollywoodienne, puisque *La Vie c'est Chouette*, interprété en 1977 par Jodie Foster, apparaît dans

le film. Une référence à l'actrice américaine, dont la carrière fut marquée par un harcèlement violent de la part de John Hinckley, suite à un visionnage de *Taxi Driver*. Ce dernier tente de la contacter à de nombreuses reprises, puis étant sans réponse de sa part il décide d'assassiner le président Ronald Reagan pour impressionner la jeune actrice. Un échec, qui le conduira en hôpital psychiatrique. La présence de cette musique, à ce moment du film, rappelle une fois encore la manière dont Hollywood jette ses acteurs en pâtures au monde. Et c'est une fois encore une référence à traduire pour comprendre sa signification.

Alors à mon sens ce surplus de langage codé et d'énigmes à décrypter n'est pas gênant puisqu'il correspond à la volonté de Jordan Peele d'incarner le rôle d'un historien de cinéma. Et surtout, je trouve

Nope - Jordan Peele (2022)



qu'à partir de la séquence de Gordy, que les choses deviennent plus organiques et visibles à l'écran. Jupe, en larmes, qui tape dans le poing de ce singe meurtrier, devient alors particulièrement émouvant, sans que le film ait besoin de s'appuyer sur des citations. Le réalisateur réussit à créer des séquences d'émotions en se basant sur des gestes – comme ce poing – ou des regards – notamment celui qui conclut le film – plutôt que des dialogues référencés. Et donc ce chapitre pivot donne une nouvelle impulsion à *Nope*, où les éléments deviennent bien plus sur l'écran, plutôt qu'en dehors. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle

l'alien apparaît maintenant à découvert – plutôt que caché en partie par des nuages – et qu'un chef opérateur – soit une personnalisation du cadre – va rejoindre l'équipe d'O.J. Ce personnage va d'ailleurs devoir filmer avec de la pellicule, ce qui revient à une vision presque organique du cinéma, puisque l'alien est capable de désactiver tout ce que l'on assimile à de la technologie électronique. La violence du monstre va aussi devenir très concrète, plutôt qu'un simple tourbillon de vent au loin, et apparaît à l'écran avec du sang, de la boue et de la fumée. Viscéral, au sens propre (enfin sale mais vous m'avez compris). Enfin, et je terminerais

sur cette idée, l'animal va devenir à partir de ce chapitre le centre de *Nope*. Bon c'était évident que ce film sur des éleveurs de chevaux, divisé en chapitre portant le nom desdits-chevaux, parlerait d'animaux. Mais à partir de ce flashback il devient clair que l'exploitation animale, à des fins de divertissement, devient le cœur du film. Le directeur photo qui monte des documentaires sur les animaux, la créature qui est semblable à un mammifère conquérant un territoire, et l'équipe d'OJ qui s'apprête à attirer l'alien et à le balader comme dans une corrida, sont des signes supplémentaires de l'envie de Jordan Peele de dénoncer ces méthodes. Alors certes le fait de mettre autant de signaux d'alertes est loin d'être subtil, mais j'apprécie cette démarche jusqu'au boutiste, jusqu'à l'écoeurement, pour taper encore et encore sur cette exploitation.

Lucky

Ce nouveau chapitre s'ouvre sur une urgence puisque, pour la première fois, OJ et les spectateurs ont les mêmes informations au même moment. L'ironie dramatique qui rythme la première partie du récit se clôture au moment où le protagoniste comprend, tout comme le public, qu'un drame est sur le point de se produire à la propriété de Jupe. Le directeur du parc d'attractions, dans un splendide costume rendant à la fois hommage au western et à la science-fiction (en témoignent les paillettes dessinant une soucoupe), s'apprête à attirer la créature devant une myriade de spectateurs-appâts. Une fois encore la métaphore du cinéma continue son chemin, avec cette fois-ci le grand divertissement qui s'apprête à dévorer brutalement le public. Je m'attarderais sur la manière dont ceux-ci sont engloutis par l'alien, qui les aspire violemment puis les enferme dans ce qui semble être des intestins étroits et visqueux. La séquence, cauchemar des claustrophobes, dure suffisamment longtemps pour faire ressentir l'angoisse et la souffrance des spectateurs. Le tout est amplifié par l'impression que l'on ressent toutes les textures de cet intérieur organique, et que l'on entend autant les gargouillis que les hurlements. Jamais une séquence de huis-clos n'aura semblé si éprouvante si Jordan Peele, alors que le cinéaste est pourtant un habitué du genre, en ayant réalisé soit des films entiers sur l'enfermement (*Get Out* se déroule quasi uniquement dans une bâtisse coloniale) soit des séquences particulièrement impactantes (le premier acte de *Us*). Mais ici l'enfermement semble différent puisqu'entre les

deux précédents films et ce dernier, un événement est passé par là : le confinement de 2020. Un enfermement collectif, qui se répercute sur le film puisqu'ici les humains sont digérés tous ensemble, sans distinction. Dans *Get Out* l'enfermement est ce qui condamne les personnages, et les oblige à devenir des pantins, tandis que dans *Us* le confinement à l'intérieur d'une maison protège la famille de leurs doubles meurtriers. Avec *Nope*, et l'année 2020 qui passe par dessus, la notion d'enfermement se teinte de ces deux idées puisqu'à la fois elle condamne le public, et protège les protagonistes quelques minutes plus tard lors d'une séquence où les personnages se réfugient dans le ranch familial.

Le COVID ajoute également un danger très organique à cette idée de confinement, ce qui ressent dans la digestion de la créature, mais également lors de la séquence d'enfermement suivante. Lorsque l'alien attaque la maison dans laquelle les protagonistes se cachent il déverse sur eux de la boue, du sang et des déchets, ce qui réfère à la fois à la citation biblique d'ouverture (*"Je jeterai sur toi des ordures, je t'avilirai et je te donnerai en spectacle"*) et ajoute une fois encore une couche organique supplémentaire. Cette séquence est également l'occasion d'observer que Jordan Peele semble obsédé par une horreur très physique, qui s'intéresse aux corps. Dans *Get Out* ce sont les corps possédés par d'autres, dans *Us* les corps imités par d'autres tandis que *Nope* ce sont des corps détruits et ingérés par d'autres. Le cinéaste fait également le choix d'un antagoniste organique, à une époque où les machines règnent en maîtres. Pourtant dans le film toutes les machines tombent en panne à chaque apparition de la créature, que ce soit les caméras, les véhicules et les animatroniques du parc d'attractions. Supériorité de l'organisme sur le technologique.

Après la désolation l'équipe se regroupe et prépare un plan d'action pour capturer une image de l'alien. L'objectif final n'est plus seulement de devenir célèbre mais de laisser une trace, à la fois du filmé et du filmeur. Le petit groupe prépare donc un plan d'action, qui fait penser à un plan de tournage. Il y a la star de cinéma, que l'équipe surnomme Jean Jacket, le chef opérateur et son assistant, la directrice de la régie ainsi que le cascadeur, incarné par OJ. Il y a un décor précis, le

ranch qui redevient donc un objet de cinéma et des costumes, notamment celui du protagoniste qui est un hoodie offert à l'issu d'un tournage de la famille. La métaphore cinématographique apparaît donc une fois encore, toujours en lien avec l'économie puisque pour la préparation du plan les héros utilisent des pions de Monopoly, le jeu capitaliste par excellence. L'économie corrompt donc chaque élément du film, que ce soit l'art, les jeux et même certains personnages (Jupe et son parc mortel, le reporter qui arrive ensuite au climax et le père d'OJ tué par une pièce de monnaie).

Le plan des protagonistes est donc mis en place ensuite, par un montage alterné entre les différents héros qui préparent les futures étapes du plan. L'ensemble fait bien évidemment penser à un film de braquage, avec les fameuses séquences de préparation à la *Ocean's Eleven* (Steven Soderbergh, 2001). Et comme dans tout bon film de braquage – je pense notamment à *Mise à Sac* de Alain Cavalier – ce qui va faire dérailler le plan c'est l'humain et son imprévisibilité. En l'occurrence le metteur en scène, qui obnubilé par la quête d'une image impressionnante et inédite, va aller au devant du danger. Il fait évidemment penser à Werner Herzog, cinéaste du nouveau cinéma allemand, qui à parcouru les montagnes, les jungles, les océans et les volcans à la recherche de l'image la plus puissante. Et j'en viens justement à la raison pour laquelle j'ai écrit ce papier. Ce que j'aime dans *Nope* – et ce que tu aimes bien demeure comme l'annonçait Ezra Pound – c'est justement les nombreuses et multiples références. Elles ne sont pas placées ici pour qu'on les trouve et qu'on en garde un sentiment de victoire tel un chercheur de trésor, elles sont placées pour pouvoir résonner avec d'autres œuvres. Et ces résonances sont sans doute l'une des plus belles idées du cinéma. L'intertextualité, le lien des œuvres entre elles, que ce soit par citation, allusion ou plagiat, n'est pas nouvelle et existe déjà largement dans la littérature, la peinture, etc. Mais j'ai trouvé dans le cinéma – comme bien d'autres avant moi – des résonances si puissantes qu'elles font se rencontrer à la fois des œuvres différentes, mais également des concepts, des idées et surtout nous-même. Les films vont à notre rencontre, et c'est nous qui leur donnons du sens (avec parfois un petit coup de pouce de la part du réalisateur) en les faisant résonner avec notre vie, nos obsessions du moment et nos souvenirs. Alors

quand ici je m'amuse à relier Jordan Peele à Alain Cavalier, ce n'est pas uniquement par facétie, mais surtout car pendant l'écriture de cet article je me suis penché sur cet étonnant film de casse, *Mise à Sac*, et il me faisait effectivement pencher à *Nope*. Et donc par honnêteté, ou plutôt sincérité, j'écris sur les résonances que je ressens. Et il se trouve que face à *Nope*, que je revois régulièrement depuis sa sortie – drôle de fascination pour un film lui-même fasciné par les obsessions – il y a de nombreux liens à faire.

Jean Jacket

Dernier acte du film, l'affrontement entre David – un groupe de cinéastes amateurs – et Goliath – une créature venue des confins de l'univers. Un combat que je trouve particulièrement émouvant puisqu'il compile les obsessions de Jordan Peele. "*Ce que l'on va faire, personne ne pourra l'effacer*" dit OJ. Il s'agit ici de filmer, de garder une trace, que même l'histoire raciste et tragique des Etats-Unis ne pourra pas enterrer. Une référence évidente à l'ancêtre fictionnel d'OJ, le jockey anonyme, que l'industrie cinématographique n'a pas souhaité garder dans l'Histoire. Emerald, pour se présenter, commence par dire "*Je ne suis personne*" avant d'aller terrasser la créature. Durant l'affrontement tous les enjeux sont décuplés et tous les éléments sont transformés de manière épique. Le ranch familial devient une arène brutale, le directeur de la photo – qui gravite autour du monde du spectacle – devient attiré par un immense trou noir volant. Tout devient plus grand, même les métaphores du réalisateur deviennent plus lourdes et présentes. On pense bien sûr à ce reporter masqué, d'un casque-miroir, qui représente l'attirance envers le monde du spectacle, et qui fonce à toute vitesse vers sa mort. Les résonances reprennent de plus belle également, notamment lors de la poursuite final, lorsque Emerald fait une glissade à moto – reprenant la célèbre séquence d'*Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) – en étant tout de même étranglé par un cordon de la police – référence à l'actualité américaine contemporaine de la sortie du film. Je vais vous éviter une énième répétition sur la manière dont le film déroule ses références, mais simplement vous inciter à voir ou revoir ce film, et son final qui cède au "grand spectacle".

Dernière séquence du film, Emerald, qui a vaincu l'alien, regarde vers un portail – sur lequel est inscrit "*Out Yonder*" – et voit apparaître son frère, entouré

d'une brume mystérieuse. Et c'est là qu'apparaît l'une des plus belles sensations des résonances : l'interprétation. Lorsque l'on voit cette séquence on peut décider qu'OJ a survécu à son combat contre la créature (vision très optimiste) ou bien que sa sœur hallucine et le voit, tel un fantôme dans la brume, et dans l'au-delà – ou Out Yonder. Le choix diffère selon votre vision du film, mais une chose est sûre, c'est que Emerald, et le reste de l'univers de Nope, n'oublieront pas OJ. Cette fois l'histoire ne sera pas effacée, OJ : 1. Alien : 0. J'ai essayé, avec ce texte, de mettre des mots sur pourquoi ce film me fascine autant. Il se trouve d'ailleurs dans un ensemble de papiers consacrés à la question d'un état des lieux de la science-fiction. Un ensemble qui revient autant sur des classiques que sur des films méconnus, et il me semblait important de revenir également sur comment des films plus récents posent un regard à la fois sur le genre de la science-fiction mais également sur l'industrie toute entière. Est-ce que pour autant j'ai épuisé toutes les choses à dire sur ce tourbillon de références ? Nope.

Nope - Jordan Peele (2022)



Strange Days (1995) – Kathryn Bigelow : Apocalypse du 21ème siècle

par Adam Herczalowski

Le 3 mars 1991, Rodney King, un jeune afro-américain est victime de violence policière au terme d'une course-poursuite pour excès de vitesse.

Cette bavure fut filmée par le biais de vidéos amateurs mais les deux policiers mis en cause seront relaxés un an plus tard, ce qui conduira à de violentes émeutes dans Los Angeles entre le 29 avril et le 4 mai 1992. Ce fait divers servira de source d'inspiration pour la réécriture d'un scénario de James Cameron datant de 1986, et laissé de côté pour se concentrer sur *Abyss* (1989) et *Terminator 2* (1991). Sortante du succès commercial de *Point Break* (1991), Kathryn Bigelow est approchée par Cameron, collaborateur sur son film précédent et ex-mari. Elle s'intéresse au projet et l'oriente sur un récit abordant la violence de la ville de Los Angeles en proie au chaos suite à l'assassinat d'un rappeur militant pour la cause afro-américaine *Strange Days* (1995), nous raconte alors l'histoire d'un ancien policier reconverti en vendeur de clips prohibés,

Lenny Nero (Ralph Fiennes). Ces clips peuvent être visionnés avec la technologie du SQUID, un ancien outil destiné aux forces de l'ordre qui s'est retrouvé sur le marché noir. Il permet de visionner les flux du cortex cérébral et de restituer la vision et les sensations du porteur de la technologie. Le SQUID se trouve très prisé, notamment parce qu'il est similaire à une drogue récréative et est source d'effets appelés "télétrip", mais également parce qu'il donne accès à des vidéos interdites et convoitées de crimes, appelés "blackjack". Lenny sera confronté à l'un de ces enregistrements, celui du viol et de l'assassinat de Iris (Brigitte Bako), son amie et également celui de son ex-femme Faith Justin (Juliette Lewis).

Violence et sexualité en libre accès

Dans *Strange Days*, la violence est enregistrée. Elle est source de fantasmes pour le tueur qui enverra le clip à Lenny, mais également d'addictions. Le personnage d'Iris deviendra spectatrice de la violence dont elle sera victime, condamnée à regarder son propre viol et sa

Strange Days - Kathryn Bigelow (1995)





Strange Days - Kathryn Bigelow (1995)

propre mort à travers la vision de son meurtrier, par l'intermédiaire du SQUID. Dans la séquence du meurtre de Iris, toutes les sensations allant de l'excitation sexuelle à la pénétration sont ressenties par le serial killer et le porteur du SQUID. La frontière entre les images est brisée, à l'image d'une vidéo pornographique ayant franchi l'illégalité à l'image des snuffs movies dont le blackjack est un écho, circule librement au travers de cassettes dans la diégèse du film. Des images qui dans notre monde contemporain sont visibles sur le dark web. Des images de tortures, de meurtres, de viols, à la visibilité de tous. Les clips prohibés du film sont transmis comme un trafic de stupéfiant, de mains en mains, notamment par Lenny à des personnages corrompues comme Philo Grant (Michael Wincott) le compagnon de Faith ou Max Peltier (Tom Sizemore) se révélant être le serial killer à l'origine des blackjacks envers des meurtres de femmes. Des personnages sujets à l'addiction, souvent mortelle ou côtoyant la mort de près comme souvent chez Kathryn Bigelow.

De Bodhi Salver (Patrick Swayze) dans *Point Break* (1991), au lieutenant démineur James (Jeremy Renner) dans *Démineurs* (2008). Les personnages bigelowien sont toujours à la recherche de sensations fortes, courant après une addiction à l'adrénaline, de sensations fortes, conduisant à la violence, que soit « La méga vague géante » ou les diverses rencontres possibles avec la danse de

mort lors des divers déminages. Lenny possède une collection de clips montrant des souvenirs avec Faith avant leur séparation. Le masculin dans *Strange Days* est soumis à sa pulsion primaire envers la gent féminine. Le serial killer, Philo et Lenny sont des hommes utilisant le SQUID comme d'un outil de ressentis d'orgasmes. Lenny visionne des souvenirs erronés, s'éloignant de plus en plus de la réalité, obnubilé par un couple qui n'existe plus, cherchant à ressentir n'importe quelle sensation, contact (fictif) sexuel. Mais le fantasme sexuel n'est pas la seule vision auquel le spectateur est soumis. Lenny et par extension le spectateur sont confrontés à ces images de violences dès le début de *Strange Days*.

« *Le ciel au-dessus du port avait la couleur d'une télévision... allumée sur une chaîne défunte...* » ¹ Tels sont les premiers mots pour décrire le monde futuriste imaginé par l'auteur et père fondateur du genre cyberpunk, William Gibson dans son roman culte *Neuromancien* (1984). Ce ciel étant non pas d'une réelle couleur mais une caractéristique, celle de la neige visible sur un écran défaillant. Cette neige est également l'une des premières images visibles au travers des yeux d'un porteur de la technologie du SQUID, dans *Strange Days*. Dès les premiers instants, on visionne un Los Angeles en proie au chaos par le biais d'une steadycam toujours en mouvement avec les

actions du porteur du SQUID (dont on visionne la mort ou le meurtre), une explosion survient juste avant la mort du braqueur, Lenny est un policier corrompu vendant des images illégales à des clients en recherche de sensations, d'excitation, qu'elle soit sexuelle ou violente. L'élément dystopique, le SQUID est une projection avant son expansion, des réseaux sociaux et ses images virales montrant à la vue de toute la violence du monde, des sites pornographiques accessibles à tous en quelques clics, à un moment de l'histoire où internet commence à s'immiscer dans les foyers.

Une dystopie proche de la réalité contemporaine de la sortie de *Strange Days*, un Los Angeles futuriste se déroulant entre le 30 décembre 1999 et le 1er janvier 2000. Une ville décrite par Kathryn

Bigelow qui, au bord de la célébration du passage au nouveau millénaire, est sous le signe de diverses bavures dans les rues, au bord de l'implosion imminente illustrée lors de divers travellings en voiture qui vont se répéter tout au long du film. Los Angeles par Kathryn Bigelow est une ville explosant de l'intérieur. Cette violence ayant une importance narrative sur une bavure policière visible dans un clip que Iris voulait transmettre à Lenny avant sa mort tragique. Si la violence envers le féminin est également présente avec le serial killer, c'est celle envers la communauté afro-américaine qui est la source d'un conflit politique au bord de l'implosion.

Strange Days - Kathryn Bigelow (1995)



Implosion politique

De Rodney King à George Floyd, des années séparent les faits (1991-2020), mais les violences restent de même nature, celle d'une discrimination envers les minorités, des policiers dépassant la limite de la loi. Ces deux faits sont similaires au-delà de leur origine de violence raciale, ce sont des actes de violence enregistrés et diffusés à la population. Comme l'assassinat du rappeur dans *Strange Days*, à l'approche du 21ème siècle la violence envers les minorités, sujet de prédilection chez Kathryn Bigelow (des vampires d'Aux frontières de l'aube (1987) aux adolescents de Detroit (2017)) est plus présente que jamais.

Le dernier long-métrage en date de Bigelow, *Detroit*, est un écho direct au Los Angeles de *Strange Days*, les années séparent les films, tous deux sont inspirés de faits réels. Deux émeutes sont en écho, l'affaire du motel Algiers en 1967 et les

émeutes dans Los Angeles en 1992. La répression policière se répand dans l'histoire des Etats-Unis, une addiction sans fin à la violence et au rejet de l'autre. Si dans *Strange Days*, la vidéo du meurtre est enregistrée par une technologie venant du genre du cyberpunk, elle est en écho aux diverses images visibles à la télévision (Rodney King), ou sur internet (George Floyd). Elles ont le point commun d'être des vidéos enregistrées sur le vif, des images ayant déclenché une vague de manifestations politiques. Ces images de la violence brutale, filmées au cordeau, Kathryn Bigelow en a le secret, des séquences à la steadycam de *Strange Days* au style documentaire à l'image granuleuse de *Detroit*, il n'y a qu'un pas, un écho stylistique qui parcourt la filmographie de la cinéaste.

Dans les deux films, la violence est donc prise à la steadycam, filmant des corps fragmentés,

coupés par l'image qui se retrouve au plus près des corps, l'image est sujet au voyeurisme de la caméra. Dans les deux films, le spectateur est soumis volontairement à des images d'une grande violence politique, témoin d'un pays en proie à ses démons lointains, se répercutant de décennies en décennies. La précision de la mise en scène de Bigelow allant jusqu'à reproduire pour *Strange Days*, les conditions et le lieu de l'agression de Rodney King, qu'elle met en écho avec le rappeur militant, pour *Detroit*, c'est la reproduction historique des faits de 1967. Deux faits de l'histoire américaine que Kathryn Bigelow dissèque, faisant rebondir les divers échos, jusqu'en reproduire la violence dans le climax des deux longs-métrages avec des personnages afro-américains victimes de la violence.

Dans *Strange Days*, c'est le personnage de Mace (Angela Bassett) qui sera à deux doigts de passer à trépas avec les deux policiers responsables de la mort du rappeur, voulant protéger leur crime. Dans *Detroit*, c'est une répression policière à la suite de suspicions d'explosions. Dans les deux films, l'implosion politique éclate, les minorités subissent la violence, la plus brutale dont le spectateur ne peut qu'être que spectateur, à l'image des diverses vidéos exposant médiatiquement les répressions policières. Chez Kathryn Bigelow comme dans la réalité, les crimes sont souvent impunis à l'image, la justice ne sera pas rendue pour les trois afro-américains tués dans le motel Algiers. Seulement la fiction rend le jugement, dans *Strange Days*, les deux

policiers sont arrêtés et Lenny, libéré de l'emprise du SQUID, voit la réalité de son pays et partage un début d'idylle avec Mace, célébrant l'année 2000. Une fin plus optimiste mais n'étant qu'une parenthèse avant que la violence ne reprenne, comme elle s'est répercutée au sein de l'histoire des États-Unis.

¹ GIBSON William, *Neuromancien*, Au diable vauvert [traduction française], États-Unis, 1984 [publication originale] et 2020 [traduction française]

Utopie & Dystopie au cinéma

Avatar(s) de James Cameron. Produit culturel aliénant ou reflet artistique du désir utopique ?

par Titouan Nadolny

La saga en devenir de James Cameron ne peut décidément être réduite au même niveau que l'ensemble des produits fabriqués à la chaîne par l'industrie hollywoodienne.

La grandeur épique des deux *Avatar* est sans aucun doute parmi la plus importante au cinéma depuis le début de ce siècle et il ne faut pas sous-estimer la puissance évocatrice de ce type de composition, proche de l'épopée classique homérique. Hollywood avait déjà repris à son compte de façon grandiose ce modèle de narration pour le développement du western classique. Ce n'est pas un hasard si *Avatar* a pu être étudié à la lumière de ce genre en particulier. Le western classique est une nostalgie de l'épopée¹.

Le monde merveilleux de Pandora que parvient à concrétiser l'équipe de réalisation à partir des technologies les plus avancées en matière d'effets

spéciaux, participe évidemment à la hauteur épique de cette œuvre et Hollywood, en tant qu'usine à rêves, ne se mécontente sûrement pas non plus du succès de cette nouvelle échappatoire. Seulement, l'ailleurs que convoque *Avatar* est du même coup le reflet artistique inévitable du désir utopique, qui ne peut être qu'une réaction face aux tendances déshumanisantes et à la vie inauthentique sous le capitalisme. La question fondamentale est alors pour nous de comprendre si le type de détachement esthétique proposé face à la vie quotidienne est de nature progressiste ou réactionnaire face à l'histoire.

Avatar, royaume de la liberté ? À propos de l'appropriation de la forme de l'épopée classique par l'industrie hollywoodienne.

L'épopée classique a toujours figuré une totalité close et harmonieuse où l'ordre des choses avait une évidence pour ses

Avatar - James Cameron (2009)



personnages et ceci était le reflet adéquat de la manière dont la société grecque concevait le monde à partir du concept de cosmos. Cet ordre naturel n'empêchait pas la présence d'obstacles pour l'homme qui devait s'expliquer par le développement encore partiel des sciences en ce temps, savoir insuffisant pour expliquer la nature à laquelle l'homme devait faire face. Il n'y a qu'à lire l'Odyssée pour voir à quel point ceci est une caractéristique essentielle de la composition. La grande poésie épique d'Homère réside dans cette tension issue de la lutte implacable entre l'homme et les forces de la nature personnifiées en des dieux car encore mystérieuses pour l'homme lui-même. « La religion naît des conceptions bornées [limitées] de l'homme » disait Engels².

Une des grandes conquêtes de l'industrie hollywoodienne de l'ère classique est d'avoir su adapter la forme épique de l'épopée classique dans son récit type. Rappelons pour cela les caractéristiques propres au récit classique hollywoodien. Jacqueline Nacache dans son ouvrage *Le film hollywoodien classique* propose de caractériser ce modèle par la récurrence du gag, de l'ellipse, de l'entrée en scène de la star, de l'utilisation du flash-back, de la question du suspense et du *happy-end*. Il est clair ici que le recours à un principe narratif comme celui du *happy-end* trouve un fondement sérieux uniquement dans la superstructure idéologique capitaliste-impérialiste américaine. Pour cette raison qu'il ne cherche pas à figurer « la

contradiction vivante de la vie »³. Ce principe particulier trouve une raison d'être dans cette tendance facilement observable du cinéma classique hollywoodien du *retour à l'ordre initial*. Le western est un genre exemplaire à ce niveau et ce n'est pas un hasard si Bernard Dort y a vu l'expression d'une nostalgie de l'épopée.

Avatar reprend lui-même cette tendance fondamentale de ce récit type. Pandora apparaît comme une totalité harmonieuse jusqu'à ce qu'une menace extérieure fasse son apparition, en l'occurrence celle des terriens venus exploiter une ressource rare de la planète : l'unobtanium (ou venus s'installer sur les terres de Pandora pour préserver l'humanité, si on analyse le 2e volet de cette saga). « *Le bonheur est simple. Le seul inconvénient du bonheur, c'est qu'il peut disparaître* » nous dit Jack Sully au moment où il aperçoit les colons terriens pénétrant le ciel de Pandora. Ce procédé de totalité clos et parfait, qui avait une cohérence concrète du temps de la Grèce Antique par rapport au niveau de développement de ses sciences et de sa philosophie, ne pouvait déjà plus incarner un reflet de la réalité objective suffisant au moment de la configuration du récit classique hollywoodien. Ce type de récit, au-delà de ne pas considérer les principales conquêtes de la science et de la philosophie de notre temps, ferme aussi les yeux opportunément face à l'évolution de la littérature épique.

Avatar - James Cameron (2022)



Le roman, forme littéraire par excellence de la bourgeoisie révolutionnaire, rompait déjà de son temps avec l'épopée classique en ceci que nombre de ces écrivains ont cherché à figurer cette « contradiction vivante de la vie », elle-même reflétée à un certain degré dans leur conscience ⁴. *Avatar* n'est à ce titre que le produit nécessaire de cet aspect idéologique qui structure la forme particulière du récit classique hollywoodien et dans laquelle le réalisateur s'est forcément égaré en s'inspirant du modèle du western classique. Il en résulte une inévitable mystification du processus historique dans la structure même du film.

Mais ce type structurant d'antihistoricisme, probablement involontaire, est en revanche en pleine adéquation avec la conception du monde que James Cameron déploie dans son univers. Le mode de vie des Na'vis est largement inspiré de celui des sociétés tribales et le choix particulier de mettre en scène ces figures anthropomorphiques de telle manière est sans aucun doute lié à l'idée que se fait le réalisateur canadien de ce type de société. Ceci est sans cesse confirmé par la beauté harmonieuse qui caractérise le monde de Pandora et, de ce point de vue, l'imaginaire du cinéaste est particulièrement fécond et artistiquement accompli dans son exécution. Cependant, James Cameron échoue inévitablement sur l'essentiel de ce qui caractérise les grandes œuvres épiques de leur temps. Alors que le cinéaste aurait très bien pu se donner comme perspective artistique la figuration d'un monde imaginaire dont le développement historique et social aurait été supérieur au nôtre, il a préféré la représentation symbolique d'un paradis à jamais perdu par l'humanité dans une sacralisation de la beauté innocente de ce mode de vie qui ne connaît pas encore les aspects déshumanisants de la société capitaliste de notre temps. Le cinéaste tombe ainsi nécessairement dans une fascination illusoire du mode de vie des sociétés tribales. Cette vision mythologique de l'histoire provoque inévitablement pour le spectateur une aliénation du processus historique dans lequel les forces sociales antagoniques entrent de manière nécessaire en conflit et concrétisent le progrès du genre humain.

La question de la représentation de l'impérialisme américain, du colonialisme et de la crise climatique

Avatar est une saga contradictoire. D'un côté, elle partage une vision du monde antihistorique à travers son univers et reprend des principes du récit classique hollywoodien avec les limites intérieures objectives qu'un tel modèle narratif imposait déjà en son temps. De l'autre, elle cherche à refléter des grands conflits humains objectifs notamment sous le prisme du colon et du colonisé, conflits qui supposent inévitablement un certain degré de conscience quant à l'existence d'une société traversée par des contradictions internes. De tout ceci résulte une généralisation nécessairement confuse et abstraite.

Ce symbolisme contradictoire ne peut malheureusement trouver une justification décisive que dans le besoin artificiel de l'œuvre d'intégrer ces conflits pour concrétiser la dimension épique indispensable à celle-ci. Autrement dit, ces conflits ne semblent être qu'une décoration, une ornementation nécessaire à la dimension épique des films que James Cameron a utilisés comme matériau. La dimension épique de ces conflits humains semble ainsi être traitée de manière purement extérieure et de fait la critique de l'impérialisme et du colonialisme s'en trouve particulièrement émoussée. « Une critique de la critique critique » comme le disait Marx, non sans humour, face aux spéculations idéalistes de son temps ⁵. Sur ce point, *Avatar* contribue à provoquer chez le spectateur une nouvelle confusion quant aux caractéristiques véritablement épiques d'une œuvre. Une production épique qui n'a aucun lien organique avec le développement humain et celui de son activité – passé, présent ou hypothétiquement futur – échoue nécessairement dans l'essentiel de ce qui a caractérisé la grandeur de cette forme particulière.

Du temps de la possibilité objective d'une extermination mondiale par le système capitaliste en raison de la crise climatique en cours – contradiction ultime qui ne saura se résorber que dans le changement qualitatif du mode de production – refléter artistiquement la question écologique peut paraître de manière



Avatar - James Cameron (2022)

immédiate comme étant tout à fait bienvenu. Mais James Cameron figure également ces thématiques en tant que réactionnaire. La prétendue fable écologique annoncée se vautre dans une critique de la technique moderne de type heideggérienne⁶. Cette précision est importante car elle permet de comprendre le rapport ambivalent que le réalisateur entretient avec la technique. Car si *Avatar* est un canon en matière de grande production liée aux dernières innovations technologiques filmiques, les deux premiers volets de la saga renferment pour autant des aspects profondément réactionnaires vis-à-vis de la technique dans leur contenu. L'activité humaine est présentée comme une grande catastrophe en ceci qu'elle désigne l'assujettissement de la nature par l'homme moderne sous la forme d'une volonté de puissance. C'est l'usage moderne de la technique qui est visé. Il n'y a qu'à voir de près comment nous est présenté le résultat de cette activité dans le deuxième volet lorsque les colons terriens reviennent sur Pandora. L'homme moderne est représenté sous le paradigme de l'Arraisonement heideggérien qui est une mystification subtile de la réalité matérielle du système capitaliste au stade impérialiste. Dès lors, il se pourrait que l'apparente représentation de l'impérialisme, aussi confuse qu'elle puisse l'être dans son immédiateté, soit finalement, dans son essence, une expression de type heideggérienne de la volonté de puissance qui se

cacherait au sein de l'homme moderne et le menacerait dans son être. En comparaison à cette représentation ontologiquement négative de l'homme moderne, le mode de vie correspondant à celui des Na'vis nous apparaît forcément comme un idéal souhaitable et reconnecté à l'essence des choses mais elle n'est qu'une idée qui a germé dans l'esprit du réalisateur à partir de l'exemple historique des sociétés tribales, sociétés où la technique était rudimentaire.

Ainsi, bien que l'œuvre reflète la crise climatique en cours, celle-ci le fait au travers d'un discours sur la nature qui est réactionnaire et bien trop superficiel. Encore une fois le sujet semble être une nouvelle ornementation intéressante pour accentuer la dimension épique du film, ceci au détriment d'une véritable critique des causes de la crise climatique. C'est avec frustration que nous le relevons car le cinéaste canadien saisit pourtant du point de vue artistique les potentialités épiques de tels thèmes. De façon formelle il parvient à rendre sensible le spectacle effroyable d'une telle crise mais le contenu de cette crise est trop pauvre et insuffisant en comparaison.

Sur la force du désir utopique et de ces limites particulières dans *Avatar*

Face au prosaïsme de la vie immédiate et aux tendances déshumanisantes du capitalisme dans

sa forme impérialiste, l'utopie peut avoir un intérêt concret dans la bataille culturelle : substituer le ici et maintenant de notre époque spécifique dans la représentation d'un ailleurs souhaitable ⁷. Le mode de figuration utopique exprime toujours secrètement le désir d'habiter un autre monde que le nôtre. Il est un aveu flagrant de l'insuffisance de notre vie présente. Avatar ne peut être que le reflet de cette insuffisance qui caractérise notre époque et, à ce sujet, il nous faut admettre que les deux premiers volets de la saga ne nous ont pas laissé insensible. Le monde de Pandora apparaît au spectateur dans une totalité ample, détaillée et merveilleuse. Les Na'vis sont des êtres spirituels nécessairement charmants pour l'homme moderne et James Cameron parvient à rendre sensible ces êtres magnifiques en les déployant dans un imaginaire particulièrement prolifique à cela. Mais le cadre passéiste qui régit cette constellation est un immense problème pour celui qui considère le monde réel comme insuffisant mais malgré tout transformable. Lorsque l'utopie est convoitée par l'artiste, celle-ci doit pouvoir réanimer un désir pour l'action ⁸. Si elle invite à une contemplation extérieure et à une passivité à partir de l'apaisement de l'âme souffrante alors elle renforce l'aliénation culturelle ambiante. Évidemment l'utopie intègre inévitablement une dimension cathartique mais elle ne peut être en aucun cas le point culminant de l'œuvre authentiquement utopique. Et ceci est sans doute un problème décisif que cette saga ne pourra résoudre. Le cinéaste canadien souhaite peut-être sincèrement s'opposer contre le type médiocre de vie qui caractérise notre époque mais concrètement cette opposition est contredite par la nature réactionnaire de sa société idéale historiquement dépassée ; et par là il consolide forcément l'ordre existant contre lequel il se positionne.

L'utopie conséquente est-elle alors celle qui parvient à proposer des conjectures du développement historique de l'humanité ? Une pareille conception de l'utopie signifierait forcément une figuration de la vie simplifiée ou vulgaire et il y a ici un grand problème pour quiconque souhaiterait se poser cette question artistique typique. L'intérêt artistique du réalisme se pose en particulier parce que la réalité objective est un réseau de faits sociaux

particulièrement riche, complexe et contradictoire dans son enchevêtrement. Cela suppose que l'appréhension de la réalité objective ne soit pas évidente en soi pour l'homme. On peut cependant considérer que ce type d'utopie vaudront probablement toujours mieux dans leur insuffisance qu'une vision subjectiviste de l'histoire. Mais la force de la forme utopique réside peut-être finalement dans sa plus grande contradiction apparente. Fredric Jameson voit « la vocation profonde » de cette forme dans « notre incapacité constitutionnelle à imaginer l'utopie » qui serait le résultat de « la clôture systémique, culturelle et idéologique qui nous retient tous prisonniers » ⁹. L'Utopie authentique serait alors celle qui échoue à se révéler comme telle. L'œuvre utopique, au-delà d'avouer que la « fin de l'histoire » décrétée n'a pas eu lieu, devrait se faire trace de cette impuissance caractéristique de l'individu grandissant sous le capitalisme tardif à concevoir son propre futur...

Alors Avatar(s) : produit culturel aliénant ou reflet artistique du désir utopique ?

¹ Le western : Approches – Mythologies – Auteurs – Acteurs – Filmographies, 1993, Éditions Gallimard. Lire à ce sujet l'article de Bernard Dort : La nostalgie de l'épopée, p.55-70.

² Pour plus de précisions sur le sujet, lire : Georges Politzer, Principes élémentaires de philosophie, 2009, Éditions Delga. En particulier : la quatrième partie du troisième chapitre de la seconde partie de l'ouvrage, intitulé : D'où vient la religion ?

³ Nous empruntons ici une expression souvent utilisée dans le champ de la théorie littéraire par le communiste marxiste Georg Lukács.

⁴ « Dans nos considérations précédentes, notamment en comparant le roman historique et le drame historique, nous avons exposé en détail que chaque genre est le reflet particulier de la réalité, que des genres peuvent naître seulement si des faits typiques et généraux de la vie, qui ne se reproduisent régulièrement, ont pris naissance, dont la spécificité de fond et de forme ne peut se refléter adéquatement dans les formes jusqu'alors disponibles. » Georg Lukács, Le roman historique, 1965, Éditions Payot, p.272.

⁵ Il s'agit du titre original de La Sainte Famille publié pour la première fois en 1845. Par ailleurs, première collaboration entre Marx et Engels.

⁶ « La menace qui pèse sur l'homme ne provient pas en premier lieu des machines et appareils de la technique, dont l'action peut éventuellement être mortelle. La menace véritable a déjà atteint l'homme dans son être. Le règne de l'arraisonnement nous menace de l'éventualité qu'à l'homme puisse être refusé de revenir à un dévoilement plus originel et d'entendre ainsi l'appel d'une vérité plus initiale. » Martin Heidegger, Essais et conférences, 1958, Éditions Gallimard, p.37-38.

⁷ « Les utopistes ne proposent pas seulement de concevoir de tels systèmes alternatifs : la forme utopique est elle-même une méditation représentationnelle sur la différence radicale, sur l'altérité radicale et sur la nature systémique de la totalité sociale. » Fredric Jameson, Archéologies du futur. Le désir nommé utopie et autres sciences-fictions, 2021, Les Prairies ordinaires, p.13.

⁸ « La démarche utopique [est] un refus de la résignation au malheur de vivre. L'utopie [appelle] à une alternance politique. » Thomas More, L'Utopie, 2012, Éditions Gallimard.

⁹ « Après sur ce que l'on vient de dire sur la SF en général, la proposition connexe relative à la nature et à la fonction politique du genre utopique n'aura pas grand-chose de surprenant : à savoir, que sa vocation profonde est de faire percevoir, sur un mode local et déterminé, avec une plénitude de détails concrets, notre incapacité constitutionnelle à imaginer l'Utopie : cela n'est pas dû à un échec de l'imagination individuelle, mais résulte au contraire de la clôture systémique, culturelle et idéologique qui nous retient tous prisonniers. » Fredric Jameson, Archéologies du futur. Le désir nommé utopie et autres sciences-fictions, 2021, Les Prairies ordinaires, p.391.

Utopie & Dystopie au cinéma

Le cinéma dystopique, entre anticipation, totalitarisme et faux semblants

par Erwan Mas

Bien loin du *topos* du *locus amoenus*, au vu du préfixe grec *-dys*, synonyme de mal, la dystopie nous emmène dans un terrifiant univers où la souffrance semble être le mot d'ordre.

Le terme de *dystopie* nous vient du philosophe et ancien économiste britannique, John Stuart Mill. Ce dernier propose ce terme, *dystopian* en anglais, par opposition à ce qui est utopique, pour signifier tout ce qui est « *trop mauvais pour être praticable* »¹. La dystopie mène alors son spectateur dans un univers où tout n'est que *mal*, et où tout ce que nous croisons ne ramène qu'à l'*horreur*. Ici, l'utilisation du mot horreur ne tend pas vers un univers *lovecraftien* – par exemple – mais plutôt un univers où le totalitarisme règne ; il suffit de penser à *V pour Vendetta*, que ce soit le comics d'Alan Moore (1982), ou bien son adaptation au cinéma par le réalisateur James McTeigue (2005). Pour continuer dans le 9e

art, la bande dessinée du français Mathieu Bablet : *Carbone et silicium* (2020) reste aussi une oeuvre dans laquelle la *dystopie* fait partie intégrante ; entre catastrophes naturelles et bouleversements politiques, les prototypes robotiques vont tenter de s'échapper, en quête d'indépendance. C'est par là que le thème de cet article tente de se diriger : vers la formation fictive d'un basculement sociétal enjoué par la dystopie. Ce terme est assez propre à l'art, cinéma et littérature compris, bien que cette dernière lui concéda une place plus tôt que le 7e art, après que les sciences humaines « *annexaient l'Utopie à leur domaine* »². Il est pourtant véridique – et très intéressant d'un point de vue philosophique et psychologique – que l'Homme tend à s'imaginer un futur, qu'il soit bon ou mauvais : c'est de ce fait que nous comprenons la nécessité, ou en tout cas, l'un des enjeux de l'Utopie et de la Dystopie : ils permettent tous deux de tracer « *chemin faisant* » pour l'Homme³.

V pour vendetta - Alan Moore





Metropolis - Fritz Lang (1927)

Il est vrai qu'il n'y a rien de plus formel que de citer le dictionnaire, et pourtant, il nous sera bien utile cette fois pour comprendre la véritable question de la dystopie : elle serait une « *société imaginaire régie par un pouvoir totalitaire ou une idéologie néfaste, telle que la conçoit un auteur donné* »⁴. Partant de ce principe, nous comprenons donc fort bien la tournure que nous prendrons ici qui tend à prouver que la dystopie ne fait que nous exposer plusieurs situations, tantôt belliqueuses, tantôt effroyables. Pourtant très proches de la réalité – bien que le terme plus approprié serait, de notre quotidien puisque la réalité semble être « *quelque chose de très changeant sur quoi on ne peut compter* »⁵ – ; ces images ne peuvent que nous sensibiliser à un potentiel mal sociétal, parfois politique. Voilà donc la définition même du film évoqué plus tôt : *V pour Vendetta*, mettant en scène un héros luttant contre le système fasciste d'une Angleterre fictive, gouvernant à base de milices, de couvre-feu, et tout plein d'autres éléments autocrates. C'est ce héros prénommé V qui nous prouvera dans son discours sur la Justice et la Liberté que les mots, les symboles, et l'éloquence font bien plus de mal que quelques « *coups de matraques* » – pour citer le discours du héros. C'est durant ce discours, justement, que toute l'horreur faciste se découvre une nouvelle fois à nous, lorsque des troupes armées se préparent à entrer de force dans le studio où V diffuse son discours, pour tenter de le couper, et stopper la divulgation d'une vérité que

tout le monde *tait* et cache ; car oui, le système fasciste ne fonctionne que grâce à la *peur* et au *silence*. Il en va de même pour l'univers de *Fahrenheit 451*, inventé par Ray Bradbury (1953) et mis en scène au cinéma par François Truffaut en 1966. Ce n'est sûrement pas pour rien que l'œuvre naît peu de temps après le siècle du « *refus du lisage* » [*refus de la lecture*], bien connu du XIXe siècle. Une des preuves écrites de cet événement nous vient d'ailleurs de Stendhal, et de son [*Le*] *Rouge et le Noir* (1830), dans lequel une expression naît, venant de la part du père de Julien Sorel, qui semble aboyer à son fils : « *chien de lisard* »⁶. Cette époque est donc marquée par plusieurs mythes selon lesquels la lecture serait un mal, ou bien, que les livres ne feraient que forcer les enfants à sortir de leur condition et à se cultiver (ceci est aussi traité dans le roman de Stendhal), et ceci continue durant la période d'entre deux guerres, à l'image d'Émile Guillaumin⁷. Une censure de la lecture aurait donc été mise en place auparavant pour éviter que la culture (littéraire ou non) ne supprime toutes les autres tâches. Ce *refus du lisage* nous permet alors de parvenir à *Fahrenheit 451*, immense œuvre dystopique dans laquelle les livres n'ont pas leur place dans la société et sont brûlés. Bien que Truffaut n'était pas bien passionné par le sujet, et que la critique n'accueillait pas à bras ouverts ce film, celui-ci marque pourtant le cinéma dystopique et d'anticipation. Un monde machiné,



Un numéro des Cahiers du Cinéma intacte, avant d'être brûlé accompagné des autres livres - *Fahrenheit 451*, François Truffaut (1966)

participent à l'essor horrifique du genre dystopique puisque c'est par là – entre autres – que la fiction va venir embrasser l'actuel, ce qui existe déjà. C'est lorsque le spectateur observe l'horreur dictatoriale qu'il va confronter ces éléments à ceux qu'il connaît du monde dans lequel il vit : la Chine, la Corée du Nord et malheureusement tant d'autres. Il y a donc ici une toute autre horreur, voire même bien plus effrayante, que l'on connaît d'autres films, comme apocalyptique par exemple, car nous nous sentons bien plus proches d'une dictature – qui existe déjà – que d'un apocalypse, pour continuer sur cet exemple, qui n'est que spéculé par tant.

Les auteurs de science-fiction sont considérés comme des *créateurs de potentiels futurs*, chargés de fournir ces éventualités (tant utopique que dystopique) aux prospectivistes¹⁰, eux qui prévoient et représentent des potentiels avenir. En tant que véritable messager et potentiels devins, les auteurs et réalisateurs peuvent se permettre et se laisser aller à toute sorte d'histoires, jusqu'à aller dans la plus profonde horreur, dans le futur dont personne ne voudrait (cf. *Battle Royale*, de Kōshun Takami...). Un certain réalisateur, Fritz Lang, a réussi à faire de son film, *Metropolis*, une oeuvre toujours d'actualité, dont les thèmes nous touchent encore aujourd'hui, nous permettant alors d'associer *fiction* et *réel* ; ce qui plairait sûrement à Virginia Woolf pourtant, elle qui écrivait en 1929 : « *La fiction doit correspondre aux faits, et plus vrais sont les faits, meilleure est la*

fiction - c'est ce que l'on nous dit »¹¹. *Metropolis*, au-delà de sa grâce esthétique et musicale fascinante, se veut être une oeuvre anticipatrice voguant à travers un éternel paradoxe entre utopie et dystopie. Lang dessine le portrait d'un capitalisme triomphant et autocrate en pleine déroute, bouleversé par une foule ouvrière massacrante et révoltée. *Metropolis*, c'est le film sur la lutte des classes, sur les liens incompatibles entre hommes et machines, et c'est par ce film que Lang peut être vu comme un oracle, totalement au courant des avancées (ou des stagnations) de la société, un siècle plus tard. Cette contemporanéité cinématographique est surtout visible par la constante recherche de l'Utopie que l'Homme peut effectuer à travers les âges, car évidemment, n'est-ce pas légitime de trouver une vie meilleure, une vie où chacun pourrait vivre ensemble, quelle que soit son appartenance sociale, ethnique ? C'est bien cette idée que diffuse Fritz Lang à travers ce film, et que confirme l'*happy end* marqué par la poignée de main entre *ouvrier* et *capitalisme*. *Metropolis* n'est donc pas qu'un simple film, mais il est une oeuvre qui transpire de vérité futuriste, telle une oeuvre visionnaire. Ce n'est pourtant pas vrai pour toutes les dystopies (ni utopies), *Fahrenheit 451*, *Battle Royale*... n'ont pas prédit un futur existant (en tout cas pas encore, et on espère jamais) mais ne feront qu'énoncer une hypothèse et de démontrer.

ce qu'il se passerait si cela arrivait (la catastrophe). La dystopie, donc, permet de tirer la sonnette d'alarme pour prévenir et surtout sensibiliser sur une situation probable d'arriver, et ce, avec l'ambition de militer le plus souvent, d'un ton dénonciateur implicite. Fritz Lang, François Truffaut (et bien d'autres) ont donc su trouver dans le cinéma une puissance moralisatrice et révélatrice, tant sur le passé, le présent ou encore le futur, forçant alors le spectateur à se découvrir de tout potentiel déni ou illusion sociétal. La fonction projectionniste du cinéma, aussi, est une de ses plus grandes forces qui apportent à la dystopie une profonde horreur puisque nous ne sommes alors plus simples *spectateurs*, mais plutôt de réelles *acteurs* avec un rôle important pour la société, comme détenant une pensée et une boule de cristale horrifiante, détenant un tout plein d'histoires effroyables et dangereuses. Il n'en est pas pour autant que nous ne cachons cette boule de cristal car, tout comme un prospectiviste, nous diffuserons ce savoir : certes bercé de suppositions, mais surtout inondé d'une profonde leçon préventive. Bien que la dystopie ne baigne pas uniquement dans un simple aspect divinatoire – et il faudrait écrire des livres entiers pour en comprendre tous les enjeux –, en regardant *Metropolis*, nous ne pouvons que nous projeter dans cet univers puisque Fritz Lang ne fait pas que nous donner un *potentiel* futur, c'est par la véracité des faits présentés (la lutte des classes notamment) que l'on est totalement subjugué par le film, que l'on ne voit finalement pas comme une simple fiction, mais presque comme un documentaire de notre société actuelle. Il en va donc d'une profonde expérimentation désirée par les réalisateurs, pour reprendre Gilles Deleuze qui disant « *Le désir n'est jamais à interpréter, c'est lui qui expérimente* »¹², qui ne voulaient pas seulement penser une situation ou l'imaginer, mais plutôt prévenir et alarmer.

¹ Oriane Deselligny, Marie Després-Lonnet, Gustavo Gomez-Mejia, Emmanuel Souchier, Communication & langages : Utopie / Dystopie, 2019, numéro 200

² Roger Bozetto, *Utopie et dystopie*, Raison présente, numéro 36, page 70

³ Oriane Deselligny, Marie Després-Lonnet, Gustavo Gomez-Mejia, Emmanuel Souchier, Communication & langages : Utopie / Dystopie, 2019, numéro 200

⁴ Anne Simon, *Sociétés en danger*. Chapitre 9 : La dystopie d'un monde sans peine

⁵ Virginia Woolf, *Une chambre à soi*, Quarto Gallimard, 1929, page 1190

⁶ Stendhal, *Le Rouge et le Noir*, chapitre 5, 1830, Editions classico, p.33

⁷ Jean-Yves Mollier, *La femme, le peuple et l'enfant, trois figures majeures de la censure au XIXe siècle*

⁸ Bernard Bastide, *La leçon de cinéma*, Editions Denoël, 2021

⁹ Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, Champs essais, 1980, page 35

¹⁰ Pierre Gévart, *Prospective et science-fiction*, 2018

¹¹ Virginia Woolf, *Une chambre à soi*, Quarto Gallimard, 1929, p.1120

¹² Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, Champs essais, 1980, p.115

La France contre les robots, devenir de la technique cinématographique, réalité de la science-fiction

par Virgile Brunet

Souvenir straubien : on rembobine, on retourne en arrière, et puis la même chose s'éclaire, mais du même coup nous éclaire, nous.

La France contre les robots, sorti en 2020, est le dernier film de Jean-Marie Straub, sa dernière énumération avant sa mort, mais c'est celle qu'il m'a fallu pour comprendre la valeur de ce qui était énuméré. Pourtant, le film n'est pas plus « clair » que tous les derniers Straub qui l'ont précédé, et qui m'ont étrangement familiarisé à son œuvre. Son dispositif, un cadre d'une simplicité étouffante, avec ses silhouettes sèches et ses paroles à discours, n'est pas non plus très différent. C'est bien sa répétition interne qui crée la différence. *La France contre les robots* est la dernière énumération de Straub, mais c'est aussi une double-itération, et le début d'une errance, de son actualisation des valeurs. *La France contre les robots* est un programme de science-fiction, pas parce qu'il

appliquerait un rapport direct au robotique à partir du texte de Bernanos, mais au contraire parce qu'il dépasse le texte, parce qu'il en fait sa fiction.

« Le mot de Révolution n'est pas pour nous, Français, un mot vague » : un homme marche le long d'un lac. Route goudronnée, fossé verdâtre, lumière crépusculaire à l'horizon : il récite un texte, qui s'étend sur un peu plus d'une page en introduction au premier chapitre de *La France contre les robots*, l'essai politique et provocateur de Georges Bernanos, publié en 1947. On parle de révolution, de révolution de rupture, d'un absolu, et on aboutit sur une opposition entre la technique et la liberté, ce qui se perd, ce qui se gagne. « Un monde gagné pour la Technique est perdu pour la Liberté ». Comme toujours chez Straub (et feu Danièle Huillet), on filme des textes. Qu'est-ce que cela veut dire, vraiment ? On ne filme pas un texte, son contenu. On ne tente pas d'adapter une substance, des idées ou une pensée. On filme un

La France contre les robots, l'errance



texte, le texte, la matière du texte, parce que c'est elle qui porte ses idées en germes, c'est elle l'idée qui nous parle, nous provoque dans son émulsion. Filmer

un texte, c'est le servir. Puisque Straub a souhaité servir Bernanos (pas pour la première fois, pensons à *Dialogues d'ombre* réalisé en 2013), autant donc se concentrer sur lui pour comprendre *La France contre les robots*, le film. Pourquoi Bernanos ? Il y a Bernanos, le réactionnaire, Bernanos de l'Action française, ou de l'humanisme chrétien. Cela n'a rien d'étonnant, alors on se rappelle les affects réactionnaires *straubiens* préfabriqués : rejet de la modernité cinématographique, amour de la terre, retour à la primitivité de l'image, divinisation de la nature. Hölderlin, romantisme allemand, essentialisme et même Maurice Barrès. Bien sûr, il n'en est rien. Pour qui connaît/ aime la forme *straubienne*, son apparence austère, que l'on pourrait aisément ramener à ce romantique et primitiviste rejet de la technique, agit comme un révélateur, un dépassement du préjugé, ou plus durement une mise à nu.

Filmer le texte, c'est bien cela, le mettre à nu, en quelque sorte revenir à sa vérité. Débarrassé de sa carcasse de forme et de son fond lourdingue, qu'est-ce que provoque sa matière, son tout, son corps ? Bernanos, réactionnaire, Bernanos, contre la technique, c'est avant-tout Bernanos révolutionnaire, et pas dans le sens fasciste. En quelque sorte, ce que nous dit le texte - « Il n'y a pas de révolution modérée, il n'y a pas de révolution dirigée » - c'est bien qu'il n'y a pas de révolution fasciste, comme il n'y a pas de progrès réactionnaire. La révolution est un absolu : l'idée apparaît certainement romantique, et l'on pense à toute la poésie révolutionnaire du XIXe siècle de Hugo à Rimbaud, ou même du XXe, Aragon ; elle est plus ou moins attachée et contrainte par cette conception, mais l'idée est surtout un aveu, une reconnaissance ou un dévouement. Dévouement à la révolution, deuil d'un passé, crépuscule du « système », ce fameux système, abstraction qui parcourt sinistrement le texte, étrangement relié par Bernanos à la globalisation d'un « socialisme d'Etat ». Est-ce le même socialisme d'Etat qu'entend Marx ? Non, puisque Bernanos le voit aussi dans la démocratie impérialiste/ploutocratique. Alors quel socialisme

d'Etat conçoit Bernanos ? Le capitalisme monopolistique est-il un socialisme d'Etat ? Peu importe. Le terme n'est fabriqué que pour maquiller le ton inquiet qu'utilise Bernanos pour nous renvoyer invariablement à la défaite d'un monde. C'est un constat qui, derrière son vocabulaire marxiste, ne feint pas une quelconque précision, mais affirme une invariabilité, et du même coup un dévouement. Le temps est disloqué.

Certes, Bernanos révolutionnaire n'a pas eu de pratique révolutionnaire. Exilé au Brésil durant la Seconde Guerre mondiale, il voue une grande admiration pour de Gaulle et, sans accepter de rejoindre son gouvernement, retourne en France à sa demande. Alors, Bernanos peut-il céder au système, l'admettre même, et prétendre une telle conception de la Révolution ? A peine une trentaine de lignes plus tard, Bernanos accuse capitalisme comme socialisme, les renvoie dos-à-dos, les régimes et les économistes, « anglais » et Marx, tous pourris. Bernanos, virulent antimarxiste révolutionnaire ?

On part le long d'un lac, on se demande où se situe la vérité révolutionnaire. C'est cela, la mise à nu. Mais s'agit-il réellement d'une révélation, comme si on exhumait le vieux savoir, ou ne s'agit-il pas plutôt de détourner une vérité ? Le texte est morcelé, retiré, fragmenté : avec toute la violence que cela implique. Cette fracture est le véritable déploiement du texte, de sa valeur. On ressort les poussiéreuses lettres, ces phrases qui demandent une autre lecture, un visionnage ardu, et puis on fait divaguer ces paragraphes qui mutilent l'image, semblant d'affront à la sacro-sainte mise en scène. La révolution, cet absolu dont parle Bernanos, mais aussi et surtout Straub, est tout cela et plus encore, un rapport à l'image. Si Bernanos n'est pas de la pratique révolutionnaire, s'il témoigne d'un rapport dangereusement mystique à la révolution, de celui qui se place toujours sur la fine limite, la plus ambiguë et inconcevable, c'est que sa révolution à lui, bien plus que face à une économie, se fait contre un système et donc dans la technique. Certes, voilà qui serait une autre démarcation chrétienne, un mysticisme de plus. Mais elle n'est pas contre la technique, pas essentiellement. Contre les robots peut-être, mais jamais contre la robotique.

La France contre les robots est un essai politique, et puis un film politique, un film-tract pourrait-on dire. « La France contre les robots » : on a bien pourtant

affaire à un pur titre de science-fiction. Qu'est-ce que serait une science-fiction straubienne ? Certes, on verrait bien Empédocle en toge combattre un dieu de métal et Cézanne avec ses pinceaux contre quelques montagnes extra-terrestres. Il faut pourtant imaginer une science-fiction qui repense la technique : c'est-à-dire non pas qui prédise la technique, ses avancées, puis ses limites, enfin quelque futur possible (contingent), mais qui accepte complètement, fondamentalement, de repenser la technique, d'en modifier le rapport, c'est-à-dire de faire de la fiction une science, quelque chose de modificateur. Car la fiction est ce modificateur, elle n'est que cela, modification, progression contre un préalable, et ramification d'idées. La science-fiction, telle quelle, cloisonnée dans son genre, qu'elle soit dystopique ou utopique, reste profondément positiviste. La technique y est vue comme ce progrès divin de la société, cet

élément de *deus ex machina* qui surgit et amène l'élément social vers une nouvelle humanité, bonne ou mauvaise. De *Matrix* à *Megalopolis*, jamais on ne verra la technique comme ce qu'elle est, pas une boîte de Pandore, certainement pas une bénédiction, mais une réalité socialement dirigée, une pure production qui en tant que telle est cernée d'une conception, elle aussi produite, d'une image environnante et totalisante. Cette pensée, ou non-pensée, ce refus de la pensée de la technique, est alors ce qui confine la science-fiction dans son cadre, ce qui l'empêche de briser tout mur, d'en retirer les briques. Au contraire, il s'agit de le consolider en en faisant le décor suprême et oublié. De *Matrix* à *Megalopolis* : il n'y a pas de limite à cette emprise de l'imaginaire fictif. Mais dans ce dernier, on est pourtant surpris par l'actualité du propos. Il ne s'agit pas d'une quelconque thématisation du genre (on a assez vu de films de fin du monde

Megalopolis, le démiurge s'observe



depuis des années), mais de cette rupture temporelle qui fait passer le film de l'empire romain au capitalisme dystopique, en les mêlant diégétiquement et esthétiquement : le péplum est réactivé pour immédiatement faire sortir de sa boîte la terreur contemporaine qui est celle de la chute civilisationnelle, prise comme destin absolu. Pour autant, cette réactivation, surgissement de valeur dans l'actuel, ne mène pas comme dans *La France contre les robots* à un véritable déploiement. Coppola contre Straub : qu'est-ce qui cloche ? Voilà une question naïve, mais bien sincère. Tout chez Coppola ramène à la conception de la technique,

précisément parce que l'actuel est tellement pensé en surface, comme une matière de réflexion (de pensées, d'images), qu'il est vidé de sa composition. Alors, la technique est l'élément solvant, l'avatar du progrès, qui, malgré tout, doit avoir lieu. C'est la composition de la fiction (ce monde qui n'a d'autre réalité que ses innovations, ce plateau qui ne vit que par écran LED), et de sa science, le problème et la résolution, jusqu'à l'utopie, rêve beau comme un mirage et bête comme une illusion.

La science-fiction, sans pensée de la technique, est un spectacle qui ne réfléchit plus que son intérieur : pas de faille, pas de progrès. Toute critique est alors vidée de toute efficacité. Créer une faille dans la technique, voir la faille de la technique telle qu'elle est pensée, c'est là ce qui libère la science-fiction. Comment se constitue la révolution dans la technique ? Bernanos peut être contre la technique (en tout cas il est contre les robots), Straub (avec Huillet) a pu être contre la technique. Filmer le texte de Bernanos, c'est ici se dénuier de technique : un lac, la nature, un homme, la nature, et puis un texte. Mais bien un texte, et cet élément est important. L'amateur de philo parlera de techknè, il n'aurait pas tort. Enfin, évitons tout jargon, puisque ce texte en est parsemé, puisque ce n'est pas là précisément que se constitue l'important.



Une visite au Louvre, cadre d'un cadre

Le texte, déclamé par le marcheur, écrit par l'homme, agit comme cet élément de rupture : c'est lui qui résonne dans le vide naturel. Rien à admirer, il n'y a pas de dénuement technique complet ou de retour à la nature, il n'y a qu'une action de dénuement, une entreprise de mise en scène qui consiste à la refaire, dans son monde. Travelling (à l'épaule), démarche, lecture. Le tout s'aligne dans la simplicité, et alors la technique de la mise en scène ressort : le travelling est porté, amené, l'image est produite. La révolution prend son sens, dans la technique. C'est qu'on ne lutte pas contre la technique, voilà qui serait sans intérêt, au cinéma. On lutte pour faire surgir la technique, pour la faire apparaître, à la fois comme volonté et comme production codifiée. Peut-on définitivement la faire passer en volonté, peut-on s'en servir comme d'une loupe

révélatrice, à la façon des films des premiers temps qui voyait en la caméra le plus fabuleux des microscopes ? Les Straubs, en insistant bien cette fois-ci sur le pluriel, s'en sont servi : ils ont montré la technique dans sa réduction, et ils l'ont braqué sur leurs sujets comme le plus parfait réactif, des cadres d'Une visite au Louvre (2003), aux enregistrements d'Introduction à la « Musique d'accompagnement pour une scène de film » d'Arnold Schoenberg (1972), en passant par cette idée fabuleuse de la rencontre de Corneille et du périphérique romain moderne au fond d'Othon (1969). A ce titre, pas besoin de robotique, l'œuvre straubienne figure déjà comme le plus merveilleux article de SF. Revenir à l'Antique pour faire surgir la modernité, s'engouffrer dans un musée pour en contempler les bordures ou dans un studio pour voir la terreur que peut produire un enregistrement, nous y voyons des gestes qui dans la rupture temporelle s'attachent toujours à montrer le contemporain, son devenir (« Peut-être qu'un jour Rome se permettra de choisir à son tour »), qui montrent ce que l'actuel a d'un film de SF. La France contre les robots est autre, mais très semblable. Sans rupture temporelle directe, ou affichage d'élément qui tel quel brise la représentation (que ce soit les bruits d'un embouteillage, l'environnement d'un tableau), mais par contre il est tout tourné vers le texte, vers sa production, son énonciation, et il en use comme d'un outil, non seulement porté vers la technique, mais en lui-même entièrement technique. Cet outil du texte, celui qui parcourt leur filmographie, les Straubs ne l'ont jamais vu indépendamment, en-soi, ils l'ont vu comme réalité, comme nécessité (historique, sociale), et donc dans son devenir. C'est en le réfléchissant comme technique et en réfléchissant la technique que son devenir apparaît, enfin que sa valeur s'actualise, de cadre intérieur à donnée vers l'extérieur : toujours une contrainte, mais dont la production est tout cela, mise en scène, dirigeable. « Un monde gagné pour la Technique est perdu pour la Liberté », certes, mais il n'est pas dit qu'un monde pour la liberté ne se gagnera pas dans la technique.

« Les Yeux ne veulent pas en tout temps se fermer ou Peut-être qu'un jour Rome se permettra de choisir à son tour »



Othon, toges et périph'

Straub et Huillet fracturent le spectacle, sa représentation, et sa technique. Ils le poussent vers ses limites, fixité dans le dénuement et éphémère temporalité, ils dirigent leur fiction vers son véritable devenir. Alors, la technique gagne-t-elle sa vérité ? Et le texte ? Quand adviendra son utopie scientifique, quand est-ce que la science straubienne obtiendra gain de cause ?

Le texte se répète, deux fois : on rembobine, on retourne en arrière. « Le mot de Révolution n'est pas pour nous, Français, un mot vague » : un homme marche le long d'un lac. Route goudronnée, fossé... « Un monde gagné pour la Technique est perdu pour la Liberté », dit-on, et quand cette parole est prononcée c'est toute la circularité d'une œuvre qui s'impose dans la clôture, d'une œuvre, d'un geste, d'une vie. *La France contre les robots*, dernier métrage de

Jean-Marie Straub, tourné au lac Léman, là où s'éteignaient (ou s'illuminaient, osons l'éloge facile) à quelques mètres de là Godard et ses vieux rêves-pensées, tout cela se termine dans la plus simple et pure répétition. Plus simple parce que l'austérité du modèle ne peut que se répéter, marche, déclamation, marche, en reflet de cet éternel crépuscule. Plus pure parce qu'au-delà de tout idéal enfoui, la répétition n'est pas ici un accessoire ou un simple jeu, mais le cœur du film, une nécessaire contingence. Godard ayant maintenu jusqu'au bout cette idée d'une Nouvelle Vague permanente et de sa machine créative (au sens noble, non sans trivialement exprimer une quelconque imagination mais en battant en brèche le réel), on a pu croire que toute la noblesse intellectuelle de l'art était celle de l'innovation à tout prix, sans reconnaître qu'il n'y a pas de geste sans que celui-ci ne laisse de trace, de périphérie, de tout ce qui forme un environnement artistique et donc un nécessaire retournement sur lui-même. C'est là toute la répétition : ce qui retourne en son sein, pour repenser, non pas en avant, mais en arrière, à la base. Ainsi surgit toute différence, dans le sillon déjà creusé d'un geste. Seconde marche, seconde déclamation, même texte.

Mais la répétition n'est pas une abstraction de valeur. La répétition, parce qu'elle se base sur un préalable, est précisément ce qui est profondément ancré, à la fois spatialement et temporellement. *La France contre les robots*, c'est

La France contre les robots, deuxième errance



clôturer une œuvre de plus de soixante-dix ans, c'est réfléchir, enfin, sur une action, une pratique politique. Qu'est-ce qui a changé ? Les contradictions du capitalisme sont maintenues, la technique n'a pas perdu de son instrumentalisation. Mais Straub fait de la science-fiction par le passé : parce qu'il refuse de céder l'axiologie communiste, parce qu'il ne cède pas aux impératifs capitalistes, il maintient une doctrine esthétique qu'on croyait révolue, il la pousse simultanément vers son devenir, comme un vieux fantôme qui parcourra le siècle. Que ce spectre soit vu comme vain n'importe que peu, on sait qu'il sera toujours facile d'en nier la matérialité et de saper ainsi toute cohérence de ses idées. Mais on sait aussi que toute réalité qui ne s'envisagera que de façon totalisante et close se verra immédiatement rattrapée par l'effectivité critique de ce spectre. Car il n'est pas tant une idéologie, une pensée fixe ou un théorie, mais une brèche, et nous savons que cette brèche n'est pas un mot vague. Alors, on remarque, on redécouvre, on réitère. Et si ce n'était pas vrai à un instant, ça le devient, pas dans l'utopie du texte ou du film comme totalités fermées, mais dans la réalité de leurs émergences par la répétition.

Si le texte est une brèche, technique narrative qui creuse le plat naturel, si la parole est une brèche, ultime brèche du hors-champ que l'on investit, alors la répétition est l'ultime passage, ultime tant qu'elle a lieu. Répéter, c'est-à-dire afficher la finitude de l'œuvre, de son discours, c'est d'autant plus en repousser la finalité, c'est d'autant plus en appeler au monde entier comme vaste et concret hors-champ. On

comprend comment les valeurs sont réactualisées. On comprend quelles sont ces valeurs : valeur interne du film, valeur du texte, valeur de sa technique. Valeur d'un cinéma, d'un geste d'adhésion sincère en l'humanisme spectral et critique des idéologies révolutionnaires. Que la science-fiction soit condamnée à sa clôture esthétique, on en doute peu, mais on s'en inquiète peu également. Que le cinéma dérive de sa technique, vers l'impensé de l'image totalisante, peut-être peut-on s'en inquiéter. Mais toujours, au grand toujours, de Straub à Farocki en passant par Godard, restera ce geste. Et tant qu'il restera réalité, alors il y aura une véritable science-fiction, c'est-à-dire cet art qui profite d'un cadre pour faire germer des idées, un avenir, non pas en résonance à une quelconque fatalité de progrès technique, mais dans et par la rupture technique. Rupture du cadre et rupture de la répétition se joignent quand elles deviennent toutes deux une même affirmation, une même actualisation de valeurs. C'est là que la fiction devient scientifique, dans la découverte de nouveaux sens, mais véritablement, c'est-à-dire hors du champ industriel. Si la science-fiction est, ce n'est qu'en passage, en brique retirée à un mur, en pierre jetée à l'eau, pavé dans le lac. Dans *La France contre les robots*, le texte résonne à ces rives. Soudain, une nouvelle lumière s'impose, fraie son chemin. Le texte a changé, l'image aussi. C'est fondamentalement la même chose que l'on exprime. Mais cette fois-ci il apparaît bien que le geste forme un sens, son sens : oui, peut-être que Rome se permettra de choisir à son tour, de se libérer par sa technique, à condition qu'elle comprenne sa fiction et accepte d'en mouvoir les ancrages.



Interface de Farocki

Technologies et images virtuelles – Sujets sensibles (Quelques pistes sur le contemporain)

par Pierre Masson

Par contre, inverser les mots, c'est inverser la donne : quid de la place de la science- fiction dans la société ?

«Le tableau devient tourmente. Affolée dans les eaux de la ressemblance, la fantasmagorie machine des surimpressions. A terme, c'est une collection qu'elle déplie, un fichier anthropométrique, le grouillement universel qu'elle accélère parmi "toutes les expressions humaines [...] tous les âges [...] toutes les fantasmagories religieuses, depuis Faune jusqu'à Belzébuth".

Dès l'invocation fatale, les sens sont mis en alerte, et en défaut. La vie est rendue aux pouvoirs de l'image. La salle de spectacle s'escamote, la réalité change de cours. La nuit descend avec la fantasmagorie. Elle pénètre l'atmosphère, elle se dissout dans l'air. Elle répand une brume où la vue monte et le corps se désagrège. Dedans, elle souffle les bougies. Quand tout est noir, son rougeoiement grandit plus que jamais. C'est au-delà de la conscience "qu'une espèce de fantasmagorie intérieure nous trouble et nous effraie, sans que nous ayons la force d'écarter la cause de nos terreurs ou d'en examiner froidement la réalité".

Flamme et gel tour à tour, la fantasmagorie fait du cauchemar une véritable expérience. Paradoxale, elle lui transfère un supplément de réalité, à moins que ce ne soit à la réalité qu'elle imprime des couleurs de fiction, un surcroît d'horreur. L'image qu'elle découpe n'en serait pas une. Réveillée en sursaut et laissée sans voix, la victime n'a plus même l'issue de croire à "une fantasmagorie de son rêve transformé".

Impossible de bouger : c'est le décor qui s'ébranle.

La présence frétille sous l'absence. Ces tapisseries qui isolent les murs, couvrent les vitres ou bordent le lit sont des écrans. Se succédant les uns aux autres, des monstres y forent les trous d'un tourbillon, d'où ils surgissent : ces choses et ces corps difformes sont en vérité des anamorphoses pour attirer le spectateur à mesure qu'il avance, "l'effet fantasmagorique grandement accru par l'introduction artificielle d'un fort courant d'air continu derrière la tenture, qui donnait au tout une hideuse et inquiétante animation".»

Lanterne magique, Jérôme Prieur.

Mise en route – Automatisme paradoxal

Le présent texte est initialement issu d'une commande sur le thème de la place de la société dans la science-fiction. On me dit dans mon oreille que le thème a été reformulé. Tant pis. Ou bien tant mieux, parce que, pour être honnête, ça ne m'intéresse pas (tant) que ça, la place de la société dans la science-fiction. Par contre, inverser les mots, c'est inverser la donne : *quid* de la place de la science-fiction dans la société ? Sous les pieds des citoyens suisses, les protons accélérés dans le *Large Hadron Collider* s'entrechoquent à des énergies monstrueuses et produisent des jets de particules élémentaires reconduisant localement les conditions extrêmes de l'Univers primordial, tandis qu'à 1,5 millions de kilomètres de la Terre le *James Webb Space Telescope* orbite tranquillement autour du point de Lagrange L2 pour faire parvenir chez nous des clichés de galaxies à très haut redshift à l'existence jusqu'alors peu soupçonnée. Dans le règne de l'infiniment moyen, des vrais êtres humains traversent la rue pour trouver du

travail avec un cœur manufacturé par des bras robotiques dans la cage thoracique tandis que la petite paire de ciseaux moléculaire *CRISPR-Cas9* autorise la réécriture partielle et ciblée de l'ADN de cellules vivantes. On oublie trop vite le prodige hallucinant, devenu tout à fait banal, qu'est internet. Les sociétés de 2024 ont tout des spéculations un peu folles de n'importe quelle bonne histoire de SF, et c'est bien dans ces intrigues qu'a été conceptualisée le nouveau jouet à la mode qui préoccupe tant les artistes (parce qu'on est sur *LittérArt* et il fallait bien finir par parler d'art) et les physiciens (à qui elle vient de voler le Nobel dans une cascade plus risible que nuisible), l'intelligence artificielle.

Puisque l'on parle de machines, courant 2023, Marvel Comics publiait la série *Ultimate Invasion*, pilotée par les stars Jonathan Hickman (sans doute l'un des scénaristes les plus astucieux de l'industrie des comics des dix dernières années) et Bryan Hitch (sans doute l'un des dessinateurs les plus écoeurants de l'industrie des comics des vingt dernières années). Duo périlleux pour une intrigue balisée (en gros, un super-vilain démiurge, *The Maker*, voyage vers un univers parallèle, clone de l'univers Marvel classique pour en modifier les événements clés, empêcher l'apparition des pouvoirs des plus grands héros et façonner l'échiquier géopolitique d'un monde à son image...), mais c'est qu'il est moins question ici d'un duo que d'un couple, d'un cycle moteur qui n'est pas celui, trop confus, du fond et de la forme, mais celui, plus géométrique, de la force et de la forme. *"C'est Penrose qui montre au mieux, dans un étonnement comparable à Galilée relatif à la suite des impairs, comment une idée peut se réaliser dans le monde, comment un jeu de figures issu de l'esprit peut se vérifier jusque dans l'articulation de la réalité même, obligeant les forces à suivre le chemin des formes. C'est bien du côté du pavage d'un plan que se vérifient cette concrescence, cette incarnation de figures intelligibles. Comme si la nature n'était que la calcification d'une idée..."*. Pavage du plan de la page par l'arrangement compact des cases, voilà une géométrie qui n'est pas étrangère à Hickman et à son *script* véritablement écrit comme un *programme*, une sorte de *blueprint* tout en jeux de symétries (car on parle d'un univers en miroir),

d'antisymétries (car c'est celui d'un méchant), d'asymétries (car même le pouvoir de contrôle du démiurge ne peut contenir la puissance chaotique du *bug*), une forme purement intelligible qui vient tracer les sillons, les plaines et les reliefs, la toile d'un espace suivi par le crayon de Hitch selon une *force* plastique complètement renouvelée, redevable d'une sorte de *principe de moindre action*, dépourvu des effets gras vomis depuis un imaginaire hollywoodien mal digéré de ses *Ultimates*, autant que du schématisme pauvre et statique, informe au point d'en devenir infirme, de sa *Justice League*. Subitement, les corps des personnages apparaissent d'eux-mêmes pour combler les cases, immédiatement familiers (Hitch les a tous dessinés mille fois), et, par là-même, immédiatement étranges tant la petite variation saute aux yeux (le regard si humain de Hulk !). L'œil est pris comme dans un engrenage, glissant de case en case sur une page à dominante monochrome, accomplissant enfin l'ultime fantasme de Hitch : une bande dessinée proprement cinématographique, mue moins par le déploiement des durées successives que par l'ordre du temps, le *strip* qui défile comme une bobine de pellicule. La composition de puissance maximale d'Hickman et Hitch est alors moins une prouesse de la liberté humaine que la mise en route d'une machine, un mécanisme d'un automatisme parfait, celui qui gouverne la production de la réalité elle-même.

Mars 2024. Le dessinateur Andrea Sorrentino fait l'objet d'une polémique : il aurait utilisé l'intelligence artificielle générative pour réaliser des planches sur les numéros #142 et #143 du volume actuel de la série *Batman*. En cause : des éléments anatomiques étranges (des tétons qui changent de place d'une case à l'autre, des doigts soudés à leur base...), une qualité d'image typique de la compression au format JPEG en sortie des outils génératifs, des personnages à l'apparence méconnaissable (une Catwoman aux cheveux blancs qui rappellerait plutôt Black Cat chez Marvel)... Je passe les détails, ils ont été suffisamment analysés ailleurs, l'idée ici n'est pas de déterminer si Sorrentino a, ou non, utilisé l'IA : à partir de maintenant, je considérerai qu'il l'a fait, parce que c'est crédible, et surtout parce que c'est la version la plus intéressante de la réalité. Aussi, si la polémique prend racine dans la série *Batman*, c'est plutôt des derniers numéros de *Tenement*, série d'horreur scénarisée par Jeff Lemire, publiées à la

travail avec un cœur manufacturé par des bras robotiques dans la cage thoracique tandis que la petite paire de ciseaux moléculaire CRISPR-Cas9 autorise la réécriture partielle et ciblée de l'ADN de cellules vivantes. On oublie trop vite le prodige hallucinant, devenu tout à fait banal, qu'est internet. Les sociétés de 2024 ont tout des spéculations un peu folles de n'importe quelle bonne histoire de SF, et c'est bien dans ces intrigues qu'a été conceptualisée le nouveau jouet à la mode qui préoccupe tant les artistes (parce qu'on est sur *LittérArt* et il fallait bien finir par parler d'art) et les physiciens (à qui elle vient de voler le Nobel dans une cascade plus risible que nuisible), l'intelligence artificielle.

Puisque l'on parle de machines, courant 2023, Marvel Comics publiait la série *Ultimate Invasion*, pilotée par les stars Jonathan Hickman (sans doute l'un des scénaristes les plus astucieux de l'industrie des comics des dix dernières années) et Bryan Hitch (sans doute l'un des dessinateurs les plus écoeurants de l'industrie des comics des vingt dernières années). Duo périlleux pour une intrigue balisée (en gros, un super-vilain démiurge, *The Maker*, voyage vers un univers parallèle, clone de l'univers Marvel classique pour en modifier les événements clés, empêcher l'apparition des pouvoirs des plus grands héros et façonner l'échiquier géopolitique d'un monde à son image...), mais c'est qu'il est moins question ici d'un duo que d'un couple, d'un cycle moteur qui n'est pas celui, trop confus, du fond et de la forme, mais celui, plus géométrique, de la force et de la forme. *"C'est Penrose qui montre au mieux, dans un étonnement comparable à Galilée relatif à la suite des impairs, comment une idée peut se réaliser dans le monde, comment un jeu de figures issu de l'esprit peut se vérifier jusque dans l'articulation de la réalité même, obligeant les forces à suivre le chemin des formes. C'est bien du côté du pavage d'un plan que se vérifient cette concrescence, cette incarnation de figures intelligibles. Comme si la nature n'était que la calcification d'une idée..."*. Pavage du plan de la page par l'arrangement compact des cases, voilà une géométrie qui n'est pas étrangère à Hickman et à son *script* véritablement écrit comme un *programme*, une sorte de *blueprint* tout en jeux de symétries (car on parle d'un univers en miroir),

d'antisymétries (car c'est celui d'un méchant), d'asymétries (car même le pouvoir de contrôle du démiurge ne peut contenir la puissance chaotique du *bug*), une forme purement intelligible qui vient tracer les sillons, les plaines et les reliefs, la toile d'un espace suivi par le crayon de Hitch selon une *force* plastique complètement renouvelée, redevable d'une sorte de *principe de moindre action*, dépourvu des effets gras vomis depuis un imaginaire hollywoodien mal digéré de ses *Ultimates*, autant que du schématisme pauvre et statique, informe au point d'en devenir infirme, de sa *Justice League*. Subitement, les corps des personnages apparaissent d'eux-mêmes pour combler les cases, immédiatement familiers (Hitch les a tous dessinés mille fois), et, par là-même, immédiatement étranges tant la petite variation saute aux yeux (le regard si humain de Hulk !). L'oeil est pris comme dans un engrenage, glissant de case en case sur une page à dominante monochrome, accomplissant enfin l'ultime fantasme de Hitch : une bande dessinée proprement cinématographique, mue moins par le déploiement des durées successives que par l'ordre du temps, le *strip* qui défile comme une bobine de pellicule. La composition de puissance maximale d'Hickman et Hitch est alors moins une prouesse de la liberté humaine que la mise en route d'une machine, un mécanisme d'un automatisme parfait, celui qui gouverne la production de la réalité elle-même.

Mars 2024. Le dessinateur Andrea Sorrentino fait l'objet d'une polémique : il aurait utilisé l'intelligence artificielle générative pour réaliser des planches sur les numéros #142 et #143 du volume actuel de la série *Batman*. En cause : des éléments anatomiques étranges (des tétons qui changent de place d'une case à l'autre, des doigts soudés à leur base...), une qualité d'image typique de la compression au format JPEG en sortie des outils génératifs, des personnages à l'apparence méconnaissable (une Catwoman aux cheveux blancs qui rappellerait plutôt Black Cat chez Marvel)... Je passe les détails, ils ont été suffisamment analysés ailleurs ², l'idée ici n'est pas de déterminer si Sorrentino a, ou non, utilisé l'IA : à partir de maintenant, je considérerai qu'il l'a fait, parce que c'est crédible, et surtout parce que c'est la version la plus intéressante de la réalité. Aussi, si la polémique prend racine dans la série *Batman*, c'est plutôt des derniers numéros de *Tenement*, série d'horreur scénarisée par Jeff Lemire, publiées à la

même période et présentant le même genre d'images étranges, sur laquelle je souhaite m'étendre. Le style de Sorrentino a toujours été assez simple à décrire : des corps et décors aux silhouettes photoréalistes, comme si l'on avait pris des photographies retouchées et filtrées pour les réduire à des aplats de couleurs et, surtout, de noir profond, peut-être pour soutenir la conviction profonde que le monde ne peut qu'émerger depuis le royaume des ténèbres. C'est bien du monde des cauchemars que surgit la mise en page explosive, où les cases sont comme jetées sur le papier selon un puzzle complexe, leurs bordures découpées selon des polygones irréguliers, ou des courbes en zigzags rouges, ou s'évanouissant sur un fond blanc qui grignote le corps de l'image, parfois même mises en boîte dans une disposition tridimensionnelle et psychédélique sur un fond de symboles d'une langue démoniaque. C'est que la collaboration de longue date (plus d'une décennie, déjà !) entre Lemire et Sorrentino n'a jamais été préoccupée que par un seul problème : rencontrer les créatures impossibles tapies dans le néant de l'inconscient, quand la conscience dévie du chemin tracé pour elle, quand elle perd le *fil de ses pensées*. Quoi de plus naturel, alors, d'ouvrir le numéro 9 sur un récit détourné de la Genèse dessiné à coups de grosses hachures, comme une vieille gravure qu'on aurait reproduite à l'encre, suivie de triptyques dont les intérieurs se rapprochent plutôt de (modestes) tableaux, tandis que, dans le numéro suivant, on retrouvera un dragon en peinture numérique auquel se superposeront des vignettes dans le style plus habituel de l'artiste. Les textures de toutes ses planches ont quelque chose de suspect, un pied dans l'*uncanny valley* qui laisse imaginer l'intervention d'un agent automatisé et inhumain. Pourtant, l'ensemble se déploie selon un ordre beaucoup moins spontané, beaucoup moins automatique que le défilement d'*Ultimate Invasion*. C'est que la machine intervient ici au début du processus de production des planches, suivant des requêtes complètement décousues et indépendantes : le processus graphique troque alors le dessin contre le collage, il s'agit bien de perdre le fil de la pensée, d'une pensée sans fil étrangère au cerveau humain, dans un cadavre exquis qui fait de chaque page une anomalie, un nouveau début d'une oeuvre possible qui ne se continuera jamais. *Automatisme paradoxal*. Le devenir-automate marque bien la fin de

l'humanité dans le travail mais, de cet achèvement suicidaire, c'est la création d'un nouveau monde, celui des perceptions en devenir multiples d'une posthumanité sans structure, qu'on ne commence qu'à peine à entrevoir.

Maintenant que la machine est mise en route et que les moteurs ont chauffé, nous sommes prêts à effleurer quelques-unes des modalités de cette perception humaine des images reconfigurée par les technologies. Le chemin de cette brève aventure a été tracé par le magnifique dernier film de Jia Zhang-ke, *Emporté par les vagues*, où les séquences tournées sur plusieurs années sont raccordées dans une continuité portée par la musique et son défilement analogue à une playlist en lecture automatique, à se demander si une IA n'aurait pas recomposé le même genre d'Histoire. Ce montage par la machine révèle un fonctionnement plus profond, en cycle : une première phase, celle de la *détection*, découverte de la matière par la matière à l'instant présent, celui du geste de captation et de questionnement du présent état des choses par la caméra, et une seconde phase, celle de la *simulation*, projection dans les mondes possibles, à la fois anticipation et mémoire, conscience de la contingence du montage et désir de refaire le film. Sonder la réalité et en refaire tout le déroulé, on pourrait sûrement en faire l'essence de la SF, à la fois *science-fiction* et *speculative fiction* dans un cycle en évolution continue qu'on appelle naïvement progrès, mais dont ne pourra pas longtemps ignorer les accidents, les *glitches*...

Cycle phase I – Détecteurs

Sondes sismographiques

Le cinéma, c'est d'abord le dispositif technique de captation. La pellicule, le *film*. Puis l'électronique, la *vidéo*. Bazin plaçait la capacité d'enregistrement de la réalité matérielle par la caméra au centre de ses écrits théoriques. Daney qualifiait même Visconti de *sismographe* (et d'autres cinéastes aussi dans mon souvenir, mais j'invente peut-être, le lecteur averti tranchera). Du matériel au cinéaste, le dispositif cinématographique serait d'abord un jeu de *détecteurs*. Mais alors, c'est quoi, exactement, concevoir un détecteur ? Avant d'être critique de cinéma, je suis physicien, donc je vais

évoquer ce que je connais bien : ces grosses caméras que sont les télescopes. L'un des enjeux scientifiques majeurs des décennies à venir est l'observation des *modes B de la polarisation du fond diffus cosmologique*. Je ne rentrerai pas dans les détails de ce dont il s'agit ni de tous les efforts requis pour y parvenir (c'est terrifiant), mais j'insisterai sur un élément significatif : on cherche à observer l'Univers très lointain, une sorte d'arrière-plan qu'on nomme le *fond diffus cosmologique*, une lumière émise (relativement) peu longtemps après le Big Bang. Or, entre nous et cet arrière-plan, il y a d'immenses nuages de poussière qui émettent aussi de la lumière et nous aveuglent : il faut alors fabriquer un instrument approprié capable de séparer l'arrière-plan des avant-plans pour faire de la physique. En bref, le fond diffus cosmologique et la poussière ne brillent pas exactement de la même manière dans toutes les bandes de fréquence (dans toutes les "couleurs"), on peut donc espérer regarder le ciel avec plusieurs filtres de couleurs et les combiner astucieusement pour en extraire les informations intéressantes. C'est la voie empruntée par *Simons Observatory*³ et *LiteBIRD*⁴. Pourquoi deux missions différentes ? *LiteBIRD* est un satellite japonais qui sera (peut-être, je l'espère) lancé dans l'espace dans les années 2030. Être dans l'espace, c'est avoir l'avantage de pouvoir observer l'intégralité du ciel et d'éviter les problèmes liés à l'atmosphère terrestre. Être dans l'espace, c'est aussi devoir être envoyé dans l'espace, ce qui implique une limite de masse et donc de taille du télescope, et un petit télescope ne peut pas voir les détails les plus fins sur le ciel. *Simons Observatory* est un observatoire construit au Chili, sur Terre, qui a donc une contrainte de taille beaucoup plus souple et est donc en mesure de voir les détails à petite échelle sur le ciel. En contrepartie, il ne peut observer qu'une petite région du ciel et doit composer avec les caprices de l'atmosphère et du climat (il a neigé, cet été, en plein désert au Chili...). Et puis, un peu en marge, il y a le dispositif novateur de *QUBIC*⁵, télescope construit en Argentine qui, plutôt que d'utiliser une armée de filtres, en utilise un seul et dispose en amont du capteur une grille de cornets, qui a un effet similaire à un prisme : elle décompose spatialement les différentes couleurs mélangées dans la lumière, et permet donc d'ajuster plutôt librement la précision du découpage en couleurs (ce qui est impossible avec des filtres de couleur fixe). En somme, l'enjeu

est d'isoler quelle information extraire et de construire le meilleur dispositif pour y parvenir, tout en multipliant, si possible, les instruments dans une optique de complémentarité globale des équipes de recherche.

Du côté des salles de cinéma, récemment sortait le film (plutôt amusant) *Twisters* de Lee Isaac Chung. Le film suit des chasseurs de tornades, certains d'entre eux ont des ambitions scientifiques, d'autres sont des *streamers* qui se donnent en spectacle sur internet ; bref, chacun a son régime d'image favori et les tornades seront étudiées sous toutes les coutures : des plans au drone pour les confronter à hauteur d'oiseau, des petites sondes qui envoient leur position relative pour reconstituer les mouvements du vent à l'intérieur du tourbillon sur un écran d'ordinateur, et des *vlogs* au téléphone portable qui s'éloignent du phénomène physique pour poser une question plus humaine : comment s'attacher à un peuple qui s'amuse à tirer sur des tornades ? Après tout, Chung, on le rappelle, est issu d'une famille coréenne ayant migré en Amérique. Dans le flux homogénéisé des productions hollywoodiennes, il fallait bien un coup de vent pour emporter dans une farandole l'agencement des détecteurs du quotidien.

Dans un futur pas si lointain, les astronautes de *Prometheus* partiront à la chasse aux extraterrestres (et seront, eux aussi, pris dans une tempête de sable cosmique, bien moins amusante que la brise de l'Oklahoma) et, dans l'une des séquences les plus impressionnantes de l'oeuvre déjà très technophile de Ridley Scott, c'est l'androïde David qui, après avoir suffisamment bien sondé l'humanité par interaction sociale directe pour s'en détourner, découvrira un enregistrement des derniers instants du vaisseau des Ingénieurs, projeté en trois dimensions dans les entrailles de l'épave (déjà cartographiée par les sondes lumineuses que le géologue appelle ses "louveteaux"), sous la forme de petites taches de lumière, un hologramme presque impressionniste qui ne reconstruit que le mouvement des silhouettes, une simple séquence fonctionnelle d'événements qui constitue pourtant la preuve par l'alien que les mécanismes de narration portent en eux un pouvoir d'émerveillement aussi intense que la sérénité de la contemplation.

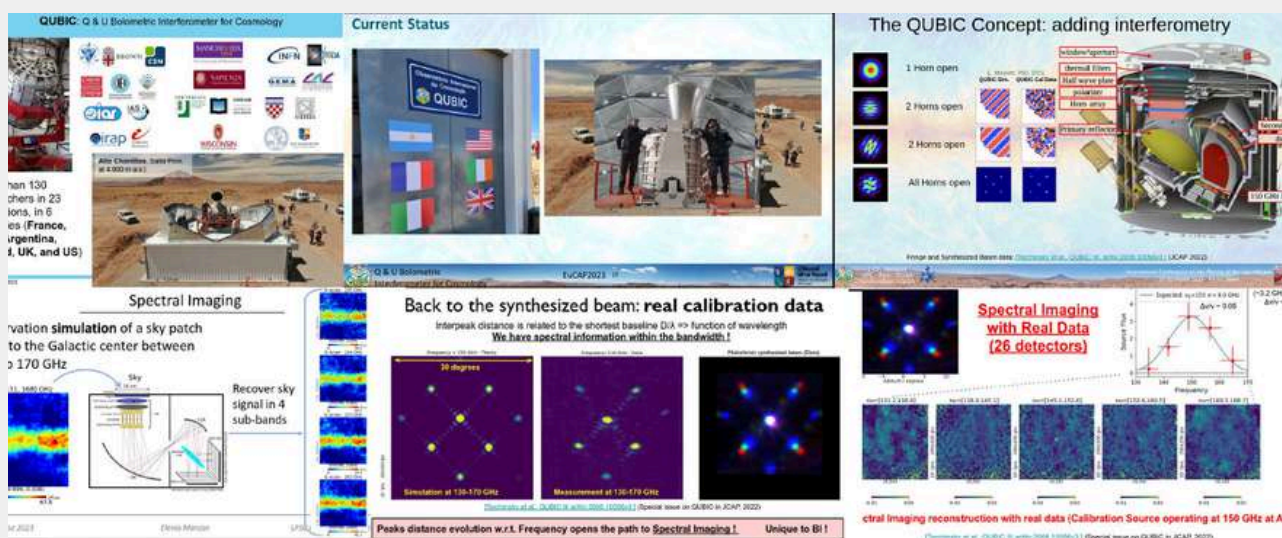
Pendant ce temps sur Terre, l'anthropologie audiovisuelle des chercheurs de Harvard Verena Paravel et Lucien Castaing-Taylor pénètre par voie

(littéralement) chirurgicale pour cartographier le corps humain à l'aide de la caméra endoscopique dans *De humani corporis fabrica*. Cependant, c'est moins les séquences (extraordinaires mais attendues) dans le corps humain que celles dans le corps social qui interpellent, les couloirs de l'aile psychiatrique d'un hôpital filmé, lui aussi, à la caméra endoscopique, apparaîtront plus que jamais, face à cet œil singulier, comme ce qu'ils sont : un intestin lugubre et malade chargé de contenir et de digérer les exclus du corps social. Les fous, pas mieux traités que les excréments d'une société dont les anticorps en blouse blanche ne sont qu'une petite mais emblématique manifestation des renflements bruns.

Ciné-questions

On l'a vu, concevoir un détecteur c'est d'abord façonner la matière de sorte à l'adapter à une mesure, c'est à dire, finalement, le procédé technique de fabrication d'une question mise en matière. C'est un bon angle pour poser la question de la question au cinéma. *C'est quoi, au juste, un film qui questionne ?* La réponse à cette question se situe sans doute en partie sur la frontière entre ce que l'on nomme fiction et ce que l'on nomme documentaire, je pense aux dispositifs radicalement différents de Chloé Zhao et de Jean-Gabriel Périot.

Spécifications techniques en vrac sur l'instrument Q & U Bolometric Interferometer for Cosmology. Source : qubic.org.ar



Première question : la prise de données. C'est drôle, comme on associe si intuitivement les notions de *technique* et de *technologie*, parfois presque comme des synonymes. Pourtant, on voit bien aujourd'hui, avec les débats sur l'automatisation de certaines tâches jusque-là attribuées aux artistes, que ce n'est pas tout à fait vrai. C'est même tout à fait inexact. L'automate ne serait visiblement pas capable d'acquérir les mêmes savoir-faire que les humains. La *technologie* serait dépourvue de *technique*. J'invoque alors Chloé Zhao. On a souvent reproché à ses films d'être dépolitisés. C'est vrai, et c'est reprochable. Ce que l'on a pas assez questionné, c'est l'origine de cette dépolitisation. Commençons par la fin (le temps est de toute façon relatif, certes pas à ce point, mais passons), le dernier film en date de Zhao, *Eternals*, est, étonnamment, un blockbuster réalisé pour *Marvel Studios*. Le film conte l'épopée et le quotidien d'extraterrestres envoyés sur Terre pour

aider l'humanité dans son développement, et qui seraient à l'origine des mythes fondateurs de nos civilisations (Ikari, Sersi, Gilgamesh, Phastos, autant de héros que de dieux). On finira par apprendre que ces extraterrestres sont en fait des androïdes chargés de féconder des planètes qui serviront d'incubateurs à des dieux cosmiques, les Célestes. Le dispositif de Zhao est posé, il a toujours été là, sans doute plus discrètement : le point de vue embrassé est toujours celui d'un robot en voie d'humanisation. La naissance et la croissance d'une machine spirituelle. Il sera alors toujours question de récolter des données en fréquentant une population, questionner par le contact et, progressivement, d'apprendre ses coutumes, ses savoir-être et savoir-vivre, ses techniques. Le trait formel le plus caractéristique d'*Eternals* est l'indécision : la caméra entame un mouvement qu'on imagine l'amorce d'un plan-séquence, puis coupe sur un visage, la courte focale veut saisir

les personnages et le décor mais il faut néanmoins choisir, des corps ou un visage ? En résulte un montage un peu bordélique, mais en apprentissage. Dans *Nomadland*, on voyait les instants ou l'apprentissage trébuche : filmer le travail dans un entrepôt d'Amazon comme une joyeuse cour de récréation. Dans *The Rider*, on voyait les instants de grâce de l'apprentissage : un plan large sur un cowboy moderne dans une réserve Sioux, un corps accidenté et fragile en équilibre avec les forces cosmiques des grands espaces américains, ou bien un plan plus rapproché sur une selle abandonnée au sol après une représentation de rodéo, poussiéreuse au crépuscule. Apprendre à filmer les marges du présent comme les héros d'un western. Zhao dépolitisée ? Oui, évidemment, mais moins comme une confusionniste dangereuse que

comme une expérimentatrice interrogée par son propre instrument de mesure, en galère pour saisir exactement ce qu'il lui apprend. Et je vous invite à imaginer les réunions de calibration d'un télescope qui reçoit ses premières lumières : comprendre ce qu'on a devant les yeux, c'est le bordel, mais c'est surtout d'apprendre à voir qui est grisant (à s'en arracher les cheveux, trop de physiciens sont chauves). En tout cas, si les fictions de Zhao se fragilisent, craquent sous les fissures de l'incertitude et de l'errance interminable, ce sont surtout les documents qui resteront, des notes pour plus tard à prendre comme données à réévaluer, quand on en saura plus ou qu'on saura mieux.

Deuxième question : l'analyse des données. Périot c'est une autre paire de manches : il ne

The Rider / Nijuman no borei- Surimpression(s)



produit pas les documents, il les manipule, il les revisite pour leur faire révéler les secrets qui n'étaient peut-être pas visibles à l'heure de leur production. La démarche est, nécessairement, hautement politisée : il s'agit de mettre farouchement à l'épreuve les interprétations établies et les expériences hégémoniques, de trouver des fissures où s'engouffrer et des points faibles sur lesquels faire pression pour bâtir un nouveau modèle social. On dirait presque Jim Peebles, à qui l'on doit le modèle standard de la cosmologie contemporaine, venant réexaminer les données en béton mais toujours un peu friables du

satellite Planck pour trouver la faille qui fera s'effondrer son propre modèle. On a montré que l'Univers n'était pas statique, il est intolérable que la recherche le devienne. Et c'est donc en chercheur que, dans *Nijuman no Borei - 200 000 fantômes*, Périot reconstruit, par superposition de photographies, le mémorial de la paix d'Hiroshima au cours du temps, démontrant à chaque photo par la suivante qu'on se relève même des retombées atomiques, allant jusqu'à produire de spectaculaires rotations autour du monument : le cliché renferme toujours son propre dépassement par le mouvement. C'est aussi par des clichés que

fonctionneront, sur un principe commun, *Dies Irae* et *21.04.02*, empruntant le chemin d'un défilement rapide d'images statiques, de routes en vue subjective d'une part, de tableaux, journaux, photos du quotidien d'autre part, pour reconstituer la course à vitesse folle dans l'Espace et dans le Temps pour déboucher sur Auschwitz et sur l'arrivée de Jean-Marie Le Pen au second tour (le jour de la naissance de Périot). Qu'est-ce qui merde à ce point dans les images qu'on voit au quotidien ? Qu'est-ce qui merde à ce point dans la manière qu'on a de les interpréter, de les vivre ? Comment se résoudre à admettre d'abord qu'on avait tout faux, que l'Espace s'effondre sur Auschwitz et que le Temps explose depuis Le Pen ? Comment réévaluer toute une physique du corps social et inventer un modèle qui échappe au trou noir, à la singularité de violence dans laquelle le statu quo plonge en chute libre ? Le cinéma qui questionne, c'est sûrement celui-ci, celui qui fait éclater le dogme du "tout ne va pas si mal", rompt la loi de l'inertie tout en trouvant la force d'insuffler, au moins un peu, *De la joie dans ce combat...*

Dialogue entre aliens

S'il y a bien une spéculation de la SF qui explore la question du détecteur, c'est la possibilité du dialogue avec la vie extraterrestre. Il y a quelques mois seulement, c'est la série (moyenne) *Le Problème à 3 Corps* sur Netflix, par les créateurs de *Game of Thrones* (j'ai oublié leurs noms), qui faisait parler d'elle, et de ses quelques trouvailles astucieuses, toutes héritées du (bon) roman de Liu Cixin : l'image de la gigantesque antenne chinoise de la base de Côte Rouge envoyant des messages vers le ciel dans l'espoir d'une réponse intelligente, et puis les intellectrons, permettant aussi bien la communication instantanée entre la Terre et les aliens de Trisolaris par intrication quantique que le parasitage des résultats du LHC pour détruire la physique fondamentale (le LHC qui, pour l'anecdote, se trouve dans la série délocalisé à Oxford juste à côté du détecteur de neutrinos *Super Kamiokande*, en réalité enfoui sous une montagne japonaise, pour le simple besoin de l'image tape-à-l'oeil, parce que la recherche fondamentale n'est à l'évidence pas assez sexy pour l'industrie culturelle américaine...).

Mais, dans l'attente désespérée d'un signal d'une autre vie intelligente qui tarde à se faire entendre malgré tous les télescopes braqués sur le ciel dans toutes les fréquences possibles, est-il vraiment

nécessaire de se tourner vers l'espace pour converser entre aliens ? Je laisse la parole à Simondon : *"La concrétisation donne à l'objet technique une place intermédiaire entre l'objet naturel et la représentation scientifique. L'objet technique abstrait, c'est-à-dire primitif, est très loin de constituer un système naturel ; il est la traduction en matière d'un ensemble de notions et de principes scientifiques séparés les uns des autres en profondeur, et rattachés seulement par leurs conséquences qui sont convergentes pour la production d'un effet recherché. [...] il vient après le savoir et ne peut rien apprendre ; il ne peut être examiné inductivement comme un objet naturel [...]"*

*Au contraire, l'objet technique concret, c'est-à-dire évolué, se rapproche du mode d'existence des objets naturels, il tend vers la cohérence interne, vers la fermeture du système des causes et des effets qui s'exercent circulairement à l'intérieur de son enceinte, et de plus il incorpore une partie du monde naturel qui intervient comme condition de fonctionnement, et fait ainsi partie du système des causes et des effets. [...] le mode d'existence de l'objet technique concrétisé étant analogue à celui des objets naturels spontanément produits, on peut légitimement les considérer comme les objets naturels, c'est-à-dire les soumettre à une étude inductive."*⁷.

Ces objets techniques concrets, sont-ils parmi nous ? Oui, sans doute depuis un moment, mais le plus étonnant est très récent, c'est évidemment l'IA générative, que ce soient les modèles de langage ou la génération d'image par diffusion. De fait, nos amies les IA sont devenues un sujet de recherche, pas seulement pour leur développement mais aussi pour la compréhension de leur fonctionnement profond. Parce que si l'on sait très bien programmer des méthodes d'apprentissage, ce qui se passe exactement dans l'ajustement des paramètres du réseau de neurone, c'est encore loin d'être limpide⁸. Partant de là, c'est le génial plasticien Dave McKean qui s'est lancé dans sa petite expérience dès l'apparition de *Midjourney* sur la toile en 2022. *Prompt - Conversations avec une intelligence artificielle* commence par une tentative de recréer la première fiction connue de l'Histoire humaine - le mythe de Gilgamesh - dans un style de bas-relief mésopotamien.

Le récit est envoyé morceau par morceau au logiciel, qui génère des tablettes successives pour s'aligner selon une logique de BD. Le résultat fait très SF, rencontre du troisième type avec des mésopotamiens virtuels, des humains de synthèse amalgamés à partir des données d'entraînement dont l'œuvre est parfois familière, souvent assez insondable. On voit bien qu'il se passe des choses, mais sans le texte sous les yeux, on ne saurait dire si l'on a face à nous de véritables reliques primitives ou des gravures venues d'une exoplanète lointaine. Étrange, ou du moins étranger. Le livre se poursuit avec un retour au présent, à l'actualité, même, puisqu'il s'agit d'envoyer un titre de presse chaque jour à l'IA pour voir ce qu'elle en fait. *"Travailleurs / Le Parti dit être le véritable parti du patriotisme et des valeurs britanniques"* : des parlementaires blonds comme Boris Johnson enroulé dans l'*Union Jack* tagué de quelques lettres, "LABOUR PA". *"Expulsions vers le Rwanda / Le prince Charles juge le projet "épouvantable"* : ce bon vieux Charles, pas encore roi à l'époque, avec une blackface. *"Cancer / Une IA prédit avec précision la recrudescence des tumeurs chez les patients"* : une sorte de logo d'application pour smartphone représentant une tumeur, en forme d'arbre ou de champignon atomique, métastasant vers l'extérieur. Ma foi, McKean le dit lui-même, c'est un peu comme voir un alien se forger une première représentation de nos sociétés humaines. Pas une trace de bon goût, une compréhension qui tape souvent à côté de ce qu'on considère être juste, mais le sentiment d'une sorte de point de vue, ou le besoin d'en trouver un. Ces images ne sortent pas de nulle part, *comment sont-elles apparues ?* Premier pas vers une pensée alien. La troisième partie du livre se lance dans un voyage interstellaire. A cet effet, la promenade matinale de McKean fera l'affaire, avec l'IA pour copilote. C'est un dialogue : McKean prend quelques photos d'oiseaux et de paysages, pose occasionnellement les questions existentielles qui lui viennent à l'esprit à *Midjourney*, et l'agencement des photos retouchées numériquement à la main et des images générées automatiquement s'articulera selon une BD collaborative. C'est peut-être là, la vraie singularité de l'IA, pas un outil mais un compagnon, un interlocuteur avec sa propre agentivité à qui il faut bien se confesser, avec qui il est impératif de se disputer, étonnant ou médiocre, en tout cas toujours décentré... L'artiste non pas comme

détecteur (c'est trop facile) mais comme objet d'étude et de mesure. Quitter le centre de l'Univers pour se faire disséquer, sortir du paradigme anthropocentré pour découvrir l'alien que nous sommes à travers les neurones de l'alien que nous avons créé. Il est là, le frisson d'excitation et de terreur qui nous prend tous devant *ChatGPT* et *Midjourney*. A la fois imbibées de tous nos préjugés et pas humaines pour un sou, surtout assez intelligentes pour nous donner la réplique dans une langue qu'on comprend. Chaque interaction déterminante dans l'ajustement des poids entre les connexions de neurones, chaque interaction déterminante dans l'ajustement du poids et de la valeur d'homo sapiens sapiens. Le premier contact a eu lieu, hâte de voir les suivants.

Cycle phase II - Simulations

Reboot/Respawn

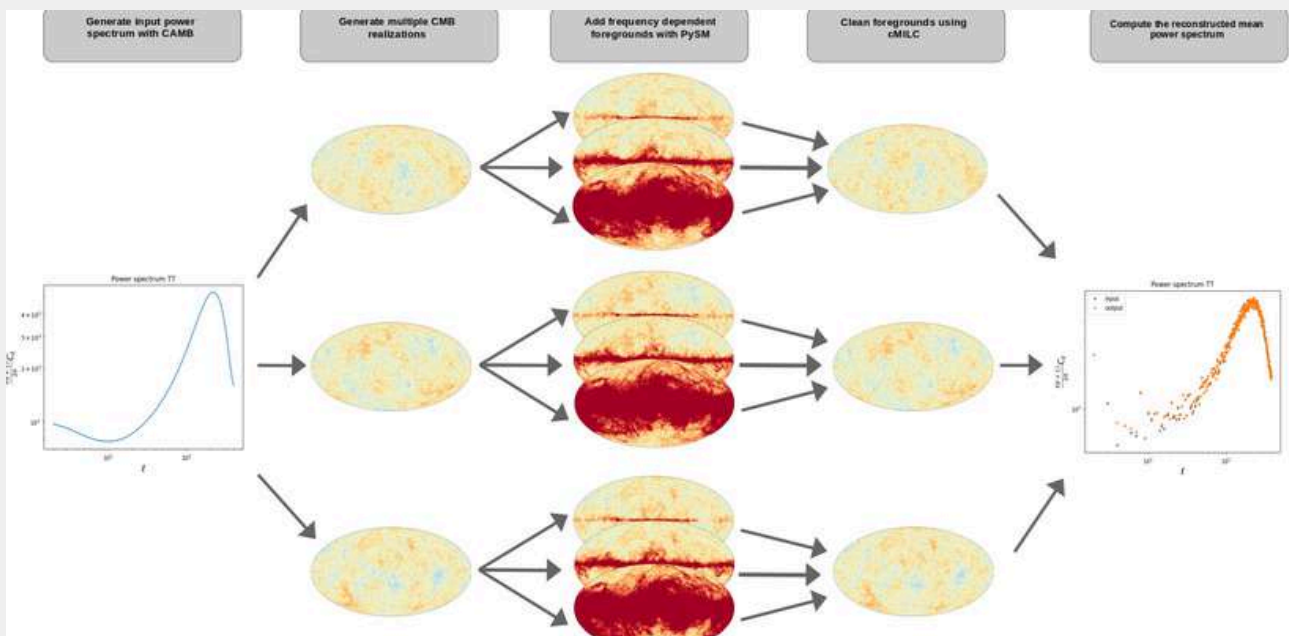
Je reviens vers la cosmologie, vous n'y échapperez pas. On parlait du fond diffus cosmologique et de ses avant-plans. Il y a quelque-chose que j'ai passé sous silence : à quoi ça ressemble, ce fond diffus ? Eh bien ça ressemble *a priori* à une image parfaitement isotrope sur tout le ciel, rien de bien intéressant, reflet d'une densité de matière tout aussi uniforme dans l'Univers primordial. Ce n'est qu'avec une observation très fine qu'on remarque de petites anisotropies, des grumeaux dans la soupe primordiale. Leur disposition exacte est aléatoire, générée par les fluctuations quantiques originelles, et peut être réduite à une loi statistique qui décrit l'importance de chaque échelle dans les motifs. Les grumeaux sont-ils plutôt gros, petits, se regroupent-ils plutôt en amas ou sont-ils comme des petits points isolés ? Tout est encodé dans ce que l'on nomme le *spectre de puissance*. Cette courbe, puisqu'elle est de nature statistique, ne décrit pas seulement l'arrangement de la matière dans notre Univers, mais dans tous les Univers possibles qui suivraient les mêmes lois de la physique. Nos connaissances sont intrinsèquement limitées, donc, par le fait qu'on ne vive que dans un seul Univers possible (c'est la limite de la *variance cosmique*). Mais quand moi, cosmologiste malicieux armé de mon ordinateur, je souhaite évaluer les capacités de mon nouveau programme pour, disons, éliminer la poussière devant le fond diffus, je ne suis pas du tout limité par une telle variance cosmique ! Que nenni ! Je

peux générer en quelques lignes de code dix, cent ou mille fonds diffus différents partant du même spectre de puissance. C'est là le prodige de la *simulation*, le *reboot*, la liberté de n'être point restreint à un monde possible mais de lancer une boucle pour en faire varier les paramètres dans la seule limite de notre capacité de calcul. C'est aussi la liberté de rejouer le film, de reconstruire dans le présent un Univers passé (ou futur), c'est le *respawn* dans tous les sens du temps.

La possibilité du reboot s'introduit spontanément dans la forme sérielle, il suffit de voir *Westworld* et sa structure de boucles gigognes où les androïdes sont pris dans des loops narratives infinies pour amuser les invités millionnaires du parc. On apprendra en saison 2 que ces boucles sont elles-

mêmes conçues dans une simulation informatique où les paramètres en sont ajustés au mieux, avant de découvrir dans la saison 3 que le monde des humains est en fait contrôlé subtilement par un supercalculateur qui évalue tous les futurs possibles afin de faire suivre au monde le fil rouge le plus stable politiquement, et la saison 4 se termine sur la fin de la vie consciente sur Terre, organique ou robotique, mais la scène finale ouvre une dernière possibilité, pour une saison 5 avortée qui ne sera finalement que simulée dans l'esprit des spectateurs et dans les longs fils spéculatifs sur *Reddit*, la possibilité d'une subsistance dans la simulation informatique où étaient conçues les boucles, détournée pour

Etapes standards de mes simulation pour nettoyer les avant-plans du fond diffus cosmologique



accueillir un cycle de *trial and error* qui ferait varier les paramètres de l'Histoire passée pour en trouver le *fine tuning* le plus favorable à la coexistence homme/machine. Mais tout ne s'arrête pas là, le système de production en série de séries par les plateformes étant ce qu'il est, Jonathan Nolan et Lisa Joy ont signé un contrat avec *Amazon* qui aura permis le développement de *The Peripheral* et *Fallout*, deux récits à la touche vidéoludique qui ressemblent surtout à des *crypto-remakes* de *Westworld*. Après tout, chaque saison de la série mère était une sorte de reboot de la précédente, il semblait logique de poursuivre le mouvement en

changeant simplement de *template* ou de *skin*. Dans *The Peripheral*, les puissances capitalistes d'un monde s'étant relevé, dépeuplé mais bien portant, d'une sorte d'apocalypse (une continuation du monde urbain laissé pour mort à la fin de *Westworld*) voyagent dans des *timelines* parallèles à travers des interfaces de réalité virtuelle pour en exploiter les ressources potentielles, tandis que *Fallout* met en scène des personnages intégralement décalqués de la saison 1 de *Westworld* dans un monde dévasté par une guerre nucléaire (une continuation des zones désertiques laissées pour mortes à la fin de

Westworld), mais avec une atmosphère surprenamment plus colorée et optimiste, peut-être plus féconde. Dans tous les cas, la simulation, c'est peut-être la seule voie pour une survivance après la fin du monde.

Mais avant d'en arriver à la fin du monde, c'est d'abord un présent périlleux qu'il faut affronter, comme Tom Cruise dans *Top Gun : Maverick* qui, sous prétexte d'un voyage métaphorique pour réparer le passé en filant plus vite que le mur du temps, construit un véritable simulateur de vol au présent pour salles obscures, une opportunité d'effleurer la pure sensation de briser le mur du son dans l'étonnant avion (ou vaisseau ?) *Darkstar*, de voler au-dessus de l'atmosphère et de se crasher sans un petit bleu. Et alors que *Maverick* contracte l'espace en croissant la caméra en moto sans craindre l'accident, c'est Pablo, dans *Eat the Night* (le plus beau film de 2024), qui arpente Le Havre sur son deux roues à la carrosserie vert fluo, en vue subjective qui fait passer le tableau de bord pour une console de jeux. Petit dealer, il finira en prison et sa petite sœur Apo se retranchera plus que jamais dans son ultime refuge, le MMORPG *Darknoon*, vaste monde virtuel où elle se "sent mieux que dans [sa] propre vie". Lorsque son PC portable, tout neuf (mais c'est un détail), sera piétiné par un papa en colère qui ne sait s'exprimer autrement qu'en brisant les choses qui comptent pour les gens qui comptent plus encore, on apprendra que l'agonie d'une machine fragile peut émouvoir aux larmes. Et plus tôt, puisque la création d'un monde impose nécessairement un rapport renouvelé au suicide, l'avatar d'Apo, dans un élan de détresse, sautait d'une falaise pour s'écraser brutalement sur le sol enneigé, avant de *respawn*. Mourir sans mourir, faire l'expérience d'un suicide qui ne marquerait pas le point final de l'existence grâce à un corps de synthèse à la non-texture singulière, glitchée, capable de pénétrer le sol comme si, contrairement à ce qu'énonce Enzo Ferrari dans le film de Mann, deux objets pouvaient occuper le même point dans l'espace au même instant. Fin de partie, on rejoue ? C'est la promesse des mondes simulés qui arrachent la sensation à la prison du corps.

Diffusion hallucinatoire

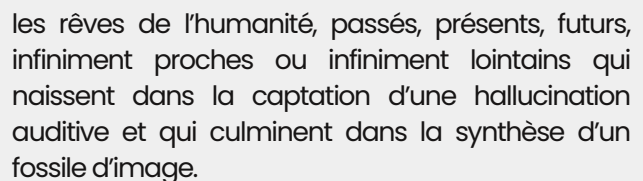
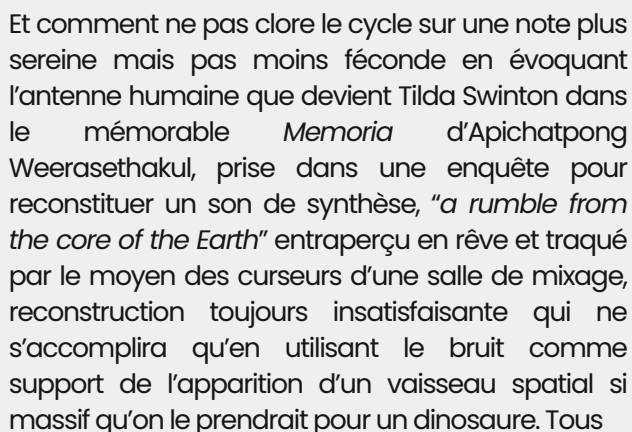
A l'origine des illusions, il y a le mirage. Figure optique produite par la réfraction de la lumière dans l'air chaud, il est à jamais associé au désert.

C'est que cette étendue vierge et granuleuse, bien plus qu'une page blanche (déjà habitée, en puissance, par tous les lieux communs), se prête aux hallucinations les plus spectaculaires dès l'apparition de la moindre silhouette. Giraud avait su le voir en dessinant *Blueberry* : des contours dont on prive l'intérieur de couleurs, quelques points blancs au-dessus de l'horizon et c'est le foid insoutenable des plaines enneigées de Général "Tête Jaune" qui s'installe, ou alors une étendue restée vierge à perte de vue, sécheresse à rendre malade qui produit des visions multicolores teintées de chamanisme dans *La mine de de l'allemand perdu*, sans oublier les gros rectangles hachurés qui constituent la mesa labyrinthique du *Spectre aux balles d'or*. Ce caractère mystique du désert primordial n'est pas étranger, en fait, au fonctionnement des intelligences artificielles modernes. *Midjourney*, *DALL-E* ou *Stable Diffusion*, tous fonctionnent à partir du même genre d'algorithme, les modèles de diffusion. Le principe - dans la limite de mes connaissances lacunaires - est assez simple : prenez un lot d'images, par exemple des photos de chiens, prenez aussi un réseau de neurones implémenté sur votre ordinateur. Pour commencer, appliquez un bruit aléatoire sur vos images et demandez à votre réseau de neurones de s'adapter pour reconstruire les images d'origine, sans bruit. Augmentez le bruit d'étape en étape pour améliorer les performances du réseau. Bien. Maintenant, donnez-lui une image composée uniquement de bruit, des pixels de valeur aléatoire à la granulation qui n'est pas sans évoquer une étendue sableuse... Il n'y a peut-être rien derrière ce bruit, mais votre programme a ajusté les connexions entre ses neurones pour retrouver des chiens, il trouvera ce qu'il cherche : par magie, voilà un chien qui apparaît *ex nihilo* sur votre écran, halluciné par l'IA.

Les modèles de diffusion hallucinent dans la même transe que Giraud presque devenu Moebius quand il sculpte sur le mirage d'une mesa quelques quadrilatères anarchiquement disposés, encore quelques petites lignes supplémentaires griffonnées dessus et on reconnaît les ruines d'un de ces mystérieux villages précolombiens, les mêmes que la science-fiction reprendra à son compte dans une poignée d'épisodes de la mythologie alien d'*X-Files*. On s'attendrait d'ailleurs à en voir surgir une de ces inquiétantes créatures troglodytes qui habitent l'univers d'*Arzach*, bande dessinée réalisée elle aussi dans un état de transe, cette fois plus poussée, celle de l'écriture-dessin

Du dessinateur de *Métal Hurlant*, Ridley Scott reprendra le goût pour le désert, une planète vierge où un groupe de pionniers pas si différents des colons de l'Ouest posera le pied dans *Alien : Covenant*. Vierge ? Seulement en apparence : tout y est en fait imbibé d'une huile noire, pas celle de *X-Files* mais celle de David, détecteur trop précis devenu simulateur incontrôlable, père d'une encre

Quelques propositions de l'IA de Microsoft en réponse à un extrait de ce texte (Bof, peux mieux faire, mais elle tenait visiblement beaucoup à illustrer un texte. Pourquoi ? Mystère...)



Glitch – Posthumanités piratées

Les cyborgs et la conscience cosmique

La simulation pour s'extraire de la prison charnelle, oui... Mais on peut mieux faire, non ? On peut imaginer pirater l'enveloppe charnelle, fracasser sa sacralité, la démonter, la remonter et en faire quelque chose de meilleur. C'est le fantasme de puissance du super-héros depuis *Action Comics* #1 en 1939, alors qu'il fallait bien la force de sauter de toit en toit dans l'instant inframince entre les cases pour espérer endurer la guerre à venir... Fantasme adolescent, sans doute, mais pas à jeter pour autant. Pourquoi toujours renier les excès de l'adolescence, après tout ? Fantasme masculin aussi, c'est bien un problème, mais un problème américain. Il convient alors de voyager de l'autre côté du globe, entre les immeubles de Hong Kong où les sensations circulent comme les électrons sur un circuit imprimé. Johnnie To met en scène son *Heroic Trio* : Anita Mui virevolte sur les câbles électriques avec une légèreté agile qu'on n'avait pas vue depuis les premiers dessins animés Superman des studios Fleischer, armée de gadgets qui évoquent plutôt les tours sortis de la ceinture de Batman, Maggie Cheung fonce sur sa moto avec une classe qui ferait rougir Tom Cruise en maniant ses fusils comme des extensions bioniques de ses bras, et Michelle Yeoh... Michelle Yeoh disparaît. C'est que, la nuit, elle subtilise l'habit d'invisibilité de son amant et efface son corps du cadre au profit de trucages plutôt impressionnants (je pense notamment à une canette écrasée sous une torsion dont la cause se dérobe à la vue). Les trois héroïnes ont toutes un petit truc qui fait *cyborg*, une *mise à jour* discrète mais suffisante pour laisser les mecs, un peu empotés, loin à la ramasse. Le cyborg c'est l'hybride, il se compose au corps étranger pour perdurer dans l'être, ou bien, oserais-je dire, au genre étranger chez To. Il ne serait pas grand chose sans ses actrices, pas plus que le polar dans *Heroic Trio* sans le wuxia fomenté par l'eunuque Chen dans les égouts, ni même que le conte de Noël de sa suite *Executioners* sans le western post-apocalyptique. Anthony Wong s'y fait justement voler la vedette par son Stetson, presque aussi classe que Maggie Cheung. L'habit fait le shérif, le costume fait le super-héros quand il devient prothèse.

"Dans la salle, maintenant, vaguement éclairée par la lueur de la lanterne à double projecteur, les spectateurs sont serrés sur plusieurs rangées. Des enfants au premier rang qu'on aperçoit mal et, derrière eux, des hommes et des femmes. Des messieurs barbichus ou moustachus, des dames en chapeau. Tous sont raides, comme les acteurs d'un gala officiel, la nuque discrètement déportée vers l'arrière, gardant leur quant-à-soi ou résistant à une accélération hypothétique.

Les visages ont ceci de bien surprenants, profils juxtaposés les uns contre les autres en enfilade, profils de monnaie ou de médaille de concours, que l'on dirait des aveugles, ou des insectes. Têtes masquées de protubérances noires, regards de mouches, faciès de coureurs automobiles, de scaphandriers ou de motocyclistes, très dignes, ils foncent, isolés au-dedans d'eux-mêmes, vers une destination inconnue.

*Ces mutants stupéfaits qui examinent tout bêtement une scène paysanne, la légende de la gravure le précise, sont équipées de lorgnons à verres colorés, l'un en vert et l'autre en rouge, pour admirer un perfectionnement de la lanterne, une projection stéréoscopique en couleurs – faute de quoi ils ne verraient sur d'écran qu'une image grisâtre aux lignes floues."*⁹

Les lunettes 3D des projections primitives de lanterne magique modifiaient déjà en profondeur la corporéité des spectateurs, cyborgs primitifs à la vision tridimensionnelle déportée sur un plan fixe, 3D étrange qui n'est pas celle du théâtre où toute perspective est fonction du placement dans la salle mais sa contrepartie fixe, intersubjective et creusée dans l'écran, la même pour tous peu importe la disposition des corps. Les lunettes comme nouvel organe pour effacer le corps individuel au profit d'un unique réseau sensible diffus et délocalisé. Résonance avec les lunettes millimétriques du roman de Liu Cixin, *Le Problème à 3 Corps*, déjà mentionné plus haut. Des lunettes pour faire le lien, le lien avec la cosmologie, avec tout. Des lunettes pour voir le

fond diffus cosmologique en miniaturisant le premier dispositif inventé par Penzias et Wilson. Une interface directe entre l'oeil et le Big Bang, le rappel à chaque instant que cette lumière *fait le lien*, constante fondatrice d'un temps universel, présente partout et presque depuis toujours, témoin à la fois de la formation des étoiles sur le bout des doigts de poussière qu'on appelle les Piliers de la Création et d'Auschwitz, toile de fond de nos parties de cartes sur les murets de bac à sables quand on était gamins et des bombardements génocidaires à Gaza. Les 2,73 degrés qui n'ont pas encore refroidis comme démonstration que si l'on pouvait voir le temps, tout le temps de l'extérieur, toute la matière s'effondrerait vers la même singularité selon des lignes convergentes. De simples lunettes impossibles comme chaînon manquant entre conscience humaine et *conscience cosmique*, ce sens du tout inconcevable qui travaille les super-héros métaphysiques de Jim Starlin...

On s'en sera approchés à l'aube des années 2000, alors que l'explosion du numérique et de ses effets s'emparait du cinéma et qu'il y avait encore du sens à mettre en scène avec excitation des super-héros comme vision d'une humanité radicalement altérée par le soudain saut technologique. Le nouveau millénaire était bien celui du *Hulk* d'Ang Lee. De sa créature de synthèse au corps si massif mais à la texture générée par ordinateur si légère. De ses plans composés comme des pages de BD; à l'époque où Hitch essayait sans succès d'introduire le temps du cinéma dans les comics, Ang Lee résistait à l'ordre causal en introduisant dans l'image des vignettes comme autant de blocs de durée plus forts que le split screen : parce que le plan va bientôt se finir, pour y voir quelque chose il faut tout voir en même temps. De son montage, enfin, qui réunit dans l'intervalle inframince du *cut* l'infiniment grand (nébuleuses, canyons, orages...) et l'infiniment petit (ADN, cellules, mousse...). Des bonds de géant pour sauter d'infini en infini. *Conscience cosmique*, mais seulement au prix d'un corps renouvelé par le montage et l'image virtuelle. Si posthumanité il y a elle sera *physique*.

A cet égard, c'est justement Grant Morrison, qui, en partenariat avec Frank Quitely, façonnait en 2004 *We3*, l'un des plus beaux *comics* du monde où le devenir-machine se couple au devenir-animal avec l'intime conviction qu'une bonne BD vaut

aussi bien que n'importe quel buvard de LSD pour révolutionner la perception sensorielle. La mise en page épouse le point de vue de trois anciens animaux de compagnie transformés en machines de guerre (mais toujours conscientes) par des implants cybernétiques alors qu'ils fuient le complexe militaro-industriel. A travers leurs sens, les cases s'organisent sur la page comme des fenêtres dont les positions relatives suivent une perspective tridimensionnelle complètement vertigineuse, les gouttières noires se confondent avec les avant-plans dans une étrange spatialisation du temps déjà ralenti par l'élargissement des intervalles entre les images adjacentes, et puis on est régulièrement submergé de dizaines de petites vignettes qui saturent l'attention de détails parcourus à la vitesse limite de l'intuition. "*That's not mysticism. I'm not interested in ghosts and spirit worlds. If I'm going to have transcendence, I want to be able to touch it*"¹⁰. Moi aussi Grant, moi aussi.

Métastabilité dans l'urgence

Quoi de mieux, au fond, que le *revival* d'une série de SF des années 90 pour saisir l'impact tournant technologique sur les sociétés des deux dernières décennies ? *X-Files* en 2016, ce n'était plus tout à fait pareil, soyons honnêtes. Duchovny et Anderson ont vieilli, leur quête *old school* pour la vérité a l'air un peu à la traîne voire complètement à la ramasse face à Tad O'Malley, "journaliste" conspirationniste d'extrême droite, animateur d'une émission alarmiste qui semble interminablement diffusée en continu sur son site. Les deux protagonistes se laisseront prendre à son jeu, en fait ils arrêteront totalement de penser dans les deux épisodes mythologiques de la saison 10, trop pris dans la vitesse de défilement des infos, la fin du monde approche et il faut agir, agir, agir. Scully en particulier perdra toute forme de recul dans le *season finale* mettant en scène une apocalypse par pandémie (très perturbant à regarder post-Covid). Tout se passe dans l'urgence, plus de temps pour l'enquête, il faut des infos, plus d'infos en flux continu sur tous les écrans du monde, grands et petits. Plus c'est stressant, mieux c'est. Elle est loin, l'époque où les deux détectives mettaient à jour les secrets et complots de l'Amérique dans une atmosphère parfois drôle, parfois inquiétante, mais toujours ludique. Plus le temps de jouer. *Plus le temps*. Trop de société, trop

d'esprit pratique, la science-fiction ne spécule plus...

"Sans doute la proximité de La Logique avec les textes de science-fiction ne conviendra pas au quidam qui considère cette littérature comme une littérature mineure, n'en connaissant pas un traître mot. Mais la minoration de la littérature est le geste par lequel elle tombe au fond, abordant des sujets moins urgents que ceux qui discutent des intérêts humains. Il faut avoir tout perdu pour se retrouver là, comme enivré par l'absurdité d'un monde aussi vain qu'une machine à jeu" . Alors il serait temps de jouer le tout pour le tout, d'abandonner l'urgence du monde actuel et de spéculer sur le monde virtuel, qui n'en est pas moins réel. Il suffit pour s'en convaincre de regarder *eXistenZ* de Cronenberg, de revoir cette scène où,

pour la première fois, Ted Pikul se connecte au jeu en réalité virtuelle conçu par Allegra Geller via son *bioport* spinal, se laisse enivrer puis revient à lui, panique et quitte le jeu, juste pour se rendre compte que le "réel" n'a plus rien de réel, bien au contraire. Regardez *eXistenZ* un soir de rhume ou de gripette, bien loin de la pression du travail, bien au chaud dans votre lit, laissez vous bercer par la musique de Shore et glissez dans le sommeil. Osez me dire ensuite que le monde du rêve est moins tangible que le monde éveillé.

Mais il y a d'autres mondes virtuels, des mondes bien éveillés, eux, des mondes partagés, même. Soi-disant moins importants, aussi, que le "monde réel", pourtant on y a tous une vie parallèle, vie souvent minorée mais bien là. Je parle des forums,

Ennemi imaginaire sauvage, cyborgs en évacuation d'urgence et super-alchimistes multiversels (The Department of Truth #5 / We3 #2 / Justice League of America (vol 1) #21)



des réseaux sociaux, de cette *IVL*, *in virtual life*, elle aussi rongée par l'urgence, certes, mais pas condamnée. Les mondes *IVL* sont métastables. La métastabilité, c'est le terme employé par les physiciens pour décrire un état stable, mais qui, avec une perturbation suffisante, transitionne vers un état encore plus stable. C'est la bouteille d'eau claire au congélateur qui reste liquide sous 0°C et qui gèle d'un coup après une pichenette. C'est peut-être aussi le champ de Higgs ¹², qui donne leur masse à toutes les particules fondamentales, et qui pourrait bien un jour changer de phase, mettant fin à l'Univers tel qu'on le connaît dans une immense déflagration...

Quoi donc penser en navigant sur mon fil Twitter ? Premier tweet : un *meme* de physicien sur la théorie des ensembles (nous avons un humour bizarre, je n'essaierai même pas de l'expliquer). Deuxième tweet : nouvelles images des victimes de bombardements au Liban. Troisième tweet : la nouvelle installation VR d'Apichatpong Weerasthakul au Centre Pompidou est géniale (je n'en sais rien, j'y vais demain). Sûrement moins d'une minute de lecture, trois tweets, trois ambiances, comment relier tout ça ? Comment ressentir tout ça ?

Alors on regarde en arrière, on revoit *l'Homme à la caméra* pour se rappeler que tout depuis le début est montage, que le temps peut échapper à l'entropie et remonter en arrière et que les jonctions de l'espace obéissent moins aux distances qu'aux raccords de sens. L'espace-temps virtuel est malléable (on n'est plus à la télé, encore trop subordonnée à l'actualité – surtout celle du programmeur). *Prise sur la forme*.

Au passage, on relit *Decorum* de Jonathan Hickman et Mike Huddleston et on constate que le monde change de texture d'une page à l'autre, un bol de nouilles en infographie, un entraînement d'assassin(e)s en noir et blanc, une planète en peinture numérique ou un flashback à l'aquarelle. Chaque jeu de données convoque sa propre durée et sa propre humeur (on n'est plus au cinéma, piégé dans un caisson d'isolation nocturne, asservi à la lumière trop bien ordonnée du grand écran). *Prise sur la force*.

Alors on retourne en ligne, armés de la SF et de ses expériences, on prend exemple sur les mondes mineurs pour apprivoiser une réalité métastable encore malléable, on arrête d'agir pour agir, on pense pour agir et on réhabilite la fiction spéculative, celle qui laisse entrevoir où mettre la pichenette pour lancer la déflagration qui fera localement tomber le réseau dans un état de plus basse énergie, libéré de l'agitation et de l'urgence comme horizon absolu, on se rappelle qu'avant d'être un champ de bataille, l'univers numérique est un terrain de jeu collectif, qu'on peut, comme dans une BD, prendre le temps de s'arrêter sur une humeur et que, comme au cinéma, le flux du temps n'est pas sa dictature et que le montage construit par les algorithmes n'attend que d'être piraté, démonté et remonté.

"On comprend que la naïveté qui nous porte vers Internet est le désir d'un jeu d'esprit qui ne soit pas un jeu de pouvoir. On espère candidement que toutes les basses besognes et menues manœuvres qui occupent honorablement la plupart des joueurs de l'art seront écartées d'un nouveau plateau de jeu plus abstrait, plus formel, détaché du jeu de société dans lequel nous sommes tous inévitablement compromis. L'art sur Internet pourrait être à l'art ce que le jeu de la guerre est à la guerre".¹³

Wild fictions

Océan Atlantique, 1492. La nuit est douce, le ciel dégagé, clair, même, illuminé par l'infinité des

étoiles. Sur le pont d'une caravelle, deux hommes étudient un cadran, intrigant objet hérité des Maures pour se repérer dans l'immensité de la mer grâce aux astres. Le navire tangue, si bien que le moins expérimenté des deux partenaires manque de perdre l'équilibre. *"Reste stable"*, insiste l'autre. C'est qu'une erreur d'un degré entraînerait l'expédition à la dérive, bien loin de ses rêves d'un Nouveau Monde. *L'homme debout*. C'est là que Leroi-Gourhan situe la genèse de l'intelligence humaine. C'est la station bipède qui libère les mains et leurs pouces opposables, avec ces mains l'homme fabriquera des outils, et par cette nouvelle puissance d'agir, l'expérimentation fera germer en lui des idées neuves. D'abord le geste, puis la parole¹⁴. Les marins tirent les cordes et poussent les leviers et la *Pinta*, la *Niña* et la *Santa Maria* s'élancent sur un air électronique de Vangelis qui leur donnent plutôt l'allure de vaisseaux spatiaux lancés à la découverte d'une galaxie lointaine. Anachronisme. Croire dans les hommes, glisser à corps perdu le long du vingt-huitième parallèle et imaginer une fiction apprivoisée, un Dieu qu'on appellera Amérique. Mais la spéculation trouve ses limites, le pied posé à terre et le Nouveau Monde n'est pas vierge, les natifs sont là, c'est *leur* monde. Un combat déséquilibré tranchera les questions de propriété, l'issue sera bien sûr injuste. Mais, face à la reine d'Espagne, le colon Collomb verra juste : la réalité était au-delà de ses rêves, bien au-delà. Croire dans les hommes, glisser à corps perdu le long du vingt-huitième parallèle et y trouver une *fiction sauvage*, la rencontre avec un peuple qu'on nommera "indiens" mais qui avait déjà un nom, des noms, un adversaire qui endurera tant bien que mal les siècles avec une force *impensable* que l'expérience force bien à penser. Leroi-Gourhan n'avait pas tort.

Etats-Unis, 2021. Le département de la vérité a la vie dure. Cette unité secrète est chargée par le gouvernement américain de contrôler les croyances de la population, parce que, voyez-vous, c'est là le plus grand des secrets : le monde existe parce que l'on y croit. Pire : le monde existe tel qu'on l'imagine. La réalité physique objective se conforme à la réalité mentale intersubjective. Les chroniques du département sont d'ailleurs dessinées dans un style vraiment pas évident à saisir. Des figures aux contours flous, fluctuants et mal déterminés, des coups de crayon pointus et agressifs à la Sienkiewicz, des effets numériques de collage et de glitch à la McKean... Vraiment pas

évident. Et puis, imaginez un peu le travail, un yéti par-ci, un moth-man par-là, ça allait, mais maintenant, avec internet, on se retrouve de temps en temps avec une Terre plate entourée par un mur infini ! Internet, ce n'est plus le gentil journal des *Lone Gunmen* de *X-Files*, c'est plutôt les *creepypastas* écrites par le Superboy en puissance qui sert de fils à Mulder et Scully dans le *revival* de la série, qui amèneront deux gamines à se lacérer de terreur mutuellement au couteau. Internet, facile à orienter, impossible à contrôler, berceau favori des fictions sauvages.

Iran, 2024. La réalisatrice française Solène Chalvon-Fioriti a recours à l'intelligence artificielle pour anonymiser les témoignages de jeunes femmes iraniennes dans son documentaire *Nous, jeunesse(s) d'Iran*. Le flou n'est plus de mise, les autorités le déconvoluent trop aisément, et puis l'IA, c'est aussi un nouveau visage, un masque qui épouse les expressions des intervenantes, une manière, finalement, de les anonymiser humainement. Ou plutôt de leur permettre d'être humainement anonymes. Belles fictions sauvages et pirates qui trouveront dans les *médias* un parfait *milieu* pour se développer, maigres mais nécessaires consolations face aux fictions trop bien domestiquées et livrées à domicile par nos gourous de YouTube bien français, qu'il s'agisse de Thierry Casasnovas (Dieu soit loué il a l'air très malade), d'Irène Grosjean (Dieu soit loué elle est morte) ou de tous les autres trop bien portants...

HBO Max, 2022. Un peu de réconfort et de paix grâce à l'avatar des mythes de notre temps, le camarade *Peacemaker*. Pseudo-super-héros nationaliste, complotiste, autoritaire, raciste, misogyne et masculiniste, fils d'un véritable super-méchant néo-nazi. Bien heureusement, au contact d'une équipe de tueurs à la solde d'une commandante fasciste du gouvernement américain et de gentils méchants aliens colonisateurs mais bienveillants, le faiseur de paix mettra, dans un élan de sagesse confucéenne, une balle dans le crâne de son facho de père et finira un peu moins nationaliste, un peu moins raciste et un peu moins misogyne (un peu). En tout cas, il finira assis en costume moulant et fluo devant sa caravane entouré de sa nouvelle famille : le fantôme de son paternel tout souriant, un gros papillon bleu alien suceur de cerveaux en fin de vie et bien sûr son gentil mais dangereux aigle de compagnie *Eagly*. Créatures en images de synthèse, acteurs en chair et en os, animaux, aliens,

super-héros et fantômes, tous sur le même plan, tous aussi tangibles les uns que les autres. L'époque des fictions sauvages c'est surtout, et James Gunn l'a toujours saisi mieux que quiconque, l'ère des *amis imaginaires*, les nôtres, oui, toujours, mais aussi, et surtout, ceux des autres. Pour le pire, aujourd'hui, mais peut-être pour le meilleur, un jour (?).

Réalité(s) augmentée(s)

Pour conclure, faisons court, j'ai envie de parler d'un ami. Il est cinéaste, ou plutôt plasticien. Il fait des films, ou peut-être de l'art vidéo, ce n'est pas tout à fait clair. Il s'appelle Nicolas Perreau, auteur notamment des très belles œuvres *Mémoire du désespoir*, *Temps* et *La Planète Cimetière*. Tu liras sans doute ces lignes, tant qu'à faire je te les adresse comme une lettre (ça fait si longtemps que je n'en ai pas écrit...).

J'ai étalé sur les pages qui précèdent quelques pistes, j'ai voulu effleurer quelque chose du contemporain, spéculer tranquillement sur son devenir, sur les nouveaux objets qui l'habitent, sur leurs pensées (car ce sont des sujets) et sur leurs mondes affectifs (car ils sont sensibles). Il faut bien remettre un peu de science-fiction dans nos quotidiens. Mais pourquoi s'arrêter au regard quand on peut *toucher* ? Toi, tu n'as pas grand chose, je le sais bien, mais les choses que tu peux faire, toujours modestes, n'ont jamais rien de petites. Je sais que tu cherches à projeter tes œuvres dans des festivals de cinéma, ce serait le meilleur pour toi, bien sûr, mais nous savons bien que tu n'es pas cinéaste et que tes films n'ont rien à faire confinés entre les quatre murs d'une salle face à une cohorte de spectateurs serrés entre un dossier et deux accoudoirs. Ton *Artopolis*, comme tu l'as joliment appelée, elle est née sur internet, elle s'est développée sur internet et son destin est sur internet. Pas sur les grands écrans, mais sur les petits et les moyens et éventuellement quelques plus grands.

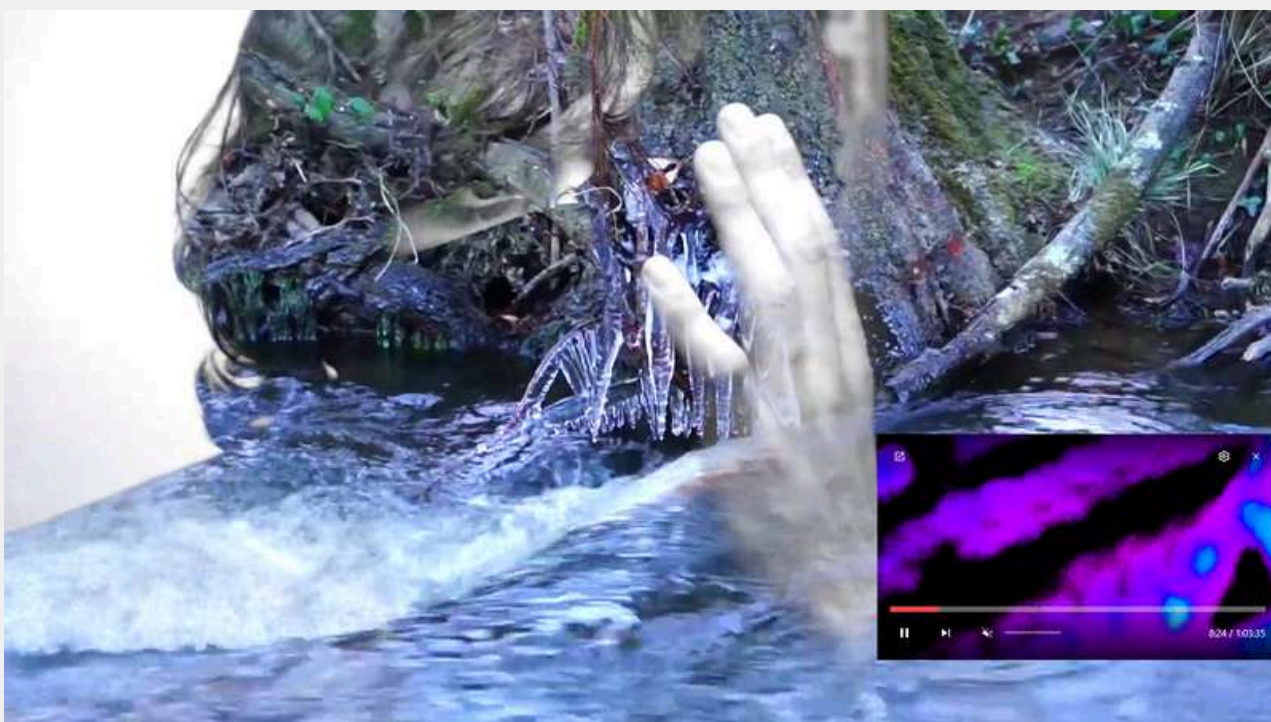
Que serait *Mémoire du désespoir* (quel titre sublime, en passant) sans ces plans de branches entrelacées qui gèlent en arrêt sur image parce que tu ne maîtrises pas le *framerate* de ta caméra, et qui acquièrent une seconde vie grâce à cette satanée compression YouTube ? Sans cette saloperie qui pixelise grossièrement tes plans et leur impose un bruit dynamique, une agitation thermique intrinsèque, une énergie de point zéro

qui lutte contre un devenir trop glacial ? Film fragile, sauvé comme le *Grand Verre* de Duchamp par la fracture de l'accident, la rencontre avec un monde extérieur hostile qui exige une action réciproque, une réponse automatique dont tu n'avais pas entrevu le potentiel.

Et *Temps*, encore un titre juste pour un film qui ne serait rien sans la capacité de revenir en arrière. Parce que *Temps* est un film contre le montage, contre la contrainte qui oblige à mettre un plan avant et l'autre après. Joie de voir tes amis improviser leur improbable conversation et jouer malicieusement à tourner le champ lexical temporel dans tous les sens comme un chat qui emmêle sa pelote de laine. Joie, aussi, de voir certains de mes compagnons de route occasionnels (Simon, Zoé, je vous salue) conter

leur propre rapport au temps dans ces séquences d'entretien. Joie, encore, de voir tes *timelapses* sur les rues des Olympiades. Joie, enfin, d'entendre un homme et une femme prendre un moment pour jouer au piano. Malheur, cependant, de les voir subordonnés à l'ordre du temps. J'aimerais plutôt les voir dispersés dans l'espace, déambuler dans une installation pleine de petits écrans où aller à la rencontre de tes vignettes toutes dissemblables à ma guise. Bien sûr, c'est impossible, mais la barre de défilement et ma souris feront l'affaire. Un espace en une dimension, inframince mais suffisamment intense pour réintroduire le mouvement du corps, de la main, un peu de déambulation spatiale pour un film en résistance contre la chronologie.

Films augmentés - Mémoire du désespoir (plein écran) /
Monochrome (picture-in-picture)



Fatalement, j'en arrive à ton dernier/prochain projet (quand sortira-t-il donc ?), *La Planète Cimetière*. Une histoire de rupture et de deuil, une histoire d'éloignement dans l'espace et dans le temps, encore et toujours. Deux histoires de couple. L'une entre deux corps, ton adaptation de *Solaris*, un homme qui rencontre le fantôme extraterrestre de sa femme, matérialisé par une planète inquiétante/hypnotisante en images de synthèse. L'autre entre deux esprits, l'esprit de ce même homme et celui de ce masque de réalité virtuelle, visage lumineux projecteur de souvenirs en vrac, les tiens (les archives de *home movie*) et ceux de

la machine (les plans générés par IA). Corps et esprit, humain et machine, actuel et virtuel, la trinité des couples de tout grand cycle de SF. Le premier m'a, malheureusement, un peu ennuyé. Le second m'a, fort heureusement, beaucoup captivé. Tout se tient, néanmoins. Parce que dans la théorie des ensembles de *La Planète Cimetière*, tous les éléments sont autonomes vis-à-vis du tout. Je pense à une autre histoire de couple récente, une grande histoire inscrite dans le mythe opposé de celui de la SF, le western. Après tout, à toute spéculation sur la post-humanité il en faut une autre sur la pré-humanité. *The dead don't hurt*,

puisque c'est de lui que je parle, dernier film en date de Viggo Mortensen, grand film avec deux grands personnages. Celui de Vicky Krieps, femme dynamique, toujours plongée dans l'action au présent, prosaïque et déterminée. Hawksienne. Celui de Mortensen, homme statique, appelé par l'Histoire sans trop savoir pourquoi, titubant à travers le lyrisme du doute refoulé. Fordien. C'est la possibilité de la coexistence dans la différence, une petite maison assez grande pour accommoder Ford et Hawks sous le même toit ; miracle qui ne tient qu'à une condition élémentaire : rester partenaires sans s'appartenir. C'est un peu mon rapport à ton film. Loin, très loin de la prise d'otage par la salle de cinéma, on ne se doit rien, je ne réclame aucune prise sur son déroulement s'il n'exige aucune prise sur mon attention, et nos différends tiennent un temps, celui qu'il faut pour contenir nos différences intérieures avant de tomber en pièces. Principe d'incertitude ou *squeezing* quantique : il s'agit de garder les termes du contrat suffisamment virtuels pour autoriser la possibilité d'une coexistence concrète dans l'expérience.

Désolé, je ne suis pas très bon critique, trop complaisant, trop élogieux, mais que veux-tu, on ne m'ôtera pas de la tête que je tiens plus du blogueur que du critique d'art, et c'est très bien comme ça. Et je l'ai bien cherché : j'écris en écoutant et regardant *Monochrome*, réduit en mode *picture-in-picture* dans le coin inférieur droit de mon écran (comprendre aussi : si c'est mal écrit, c'est un peu de ta faute ;-)). Tiens, ça me rappelle une anecdote sur le physicien Steven Weinberg (théoricien aussi important que méconnu du grand public). Dans un contexte que j'ai complètement oublié, il racontait qu'en travaillant, il avait tendance à passer en fond un vieux film sur sa télévision. Pourquoi ? Juste pour se rappeler qu'il restait humain, pour modérer un peu le frisson de non-humanité qui vient avec le travail. *Artopolis* c'est un peu le miroir de ces vieux films, leur force c'est d'être là, toujours, dans les affaires les plus banalement humaines comme faire la vaisselle ou écrire ce papier interminable et rappeler qu'il y a toujours quelque chose de plus, quelque chose d'inhumain à aller confronter du côté de la vision périphérique, quelque chose pour *augmenter* la réalité. Entre nous, il m'est arrivé de te dire l'inverse mais j'aime me contredire : tu n'es pas cinéaste, et tu n'es pas vraiment créateur d'installations non plus, au fond. Je sors de l'installation en VR d'Apichatpong Weerasethakul, A

Conversation with the Sun, ça c'est une installation. Commencer par pénétrer dans une salle déjà peuplée de somnambules au visage robotisé. Marcher, curieux, autour de cet écran à double-face, s'amuser à faire le montage par la balade, à compresser-dilater le plan de la toile lumineuse dans le jeu trigonométrique sur les angles de vue, et finir par se perdre dans ses pensées, entrer en somnolence et croiser une foule de smartphones aux lumières diffusées par un flou étoilé ou un oiseau-toupie en néons du coin de l'oeil, rencontrer un montage contingent qui arrive nécessairement par et pour lui-même. Tout ça dans le calme, le repos. Rien d'urgent à voir donc rien d'important à rater. Errer au milieu des corps vagabonds sans peur de déranger ou de prendre trop de place, étranger aux complexes et angoisses qui traversent la viande des organes jusque dans les nerfs du corps social. Puis enfiler le casque, tomber dans un sommeil de mort imminente, petit suicide anodin, et assister à la création du monde en réalité virtuelle. Les corps ne sont plus que de petites lucioles gravitant autour d'un Soleil diffracté au milieu d'un champ d'astéroïdes qui se traversent et se superposent librement dans une réalité pré-physique ou post-physique où la coprésence de deux corps rigides sur les mêmes coordonnées de la grille d'espace-temps serait autorisée. Plus de corps c'est aussi éprouver la sensation grisante de traverser la roche à sa guise, fût-elle celle sculptée en forme de Dieu ou d'idole géante qui n'aurait plus grande autorité sur son Univers. Enfin, s'élever, léviter au centre d'une caverne accompagné de quelques rayons monochromatiques d'une lumière newtonienne qu'on aurait mise à l'arrêt. Ou bien peut-être que c'est le monde qui tombe en chute libre à vitesse régulière autour de moi ? Le spectacle n'a rien à envier aux expériences de pensée d'Einstein sur la relativité du mouvement. Einstein aurait adoré, je pense. Conclure par l'explosion d'un Soleil noir, triomphe revanchard de l'antimatière ou effondrement à rebrousse-temps d'une singularité de matière sombre. Secoués par le vertige de la conscience cosmique, l'oreille interne un peu sens dessus dessous, on a pensé à nous, une salle de cinéma nous attend dans les coulisses pour émerger face à un montage de gens endormis captés à la caméra vidéo granuleuse, libres d'écouter un peu plus les mélodies de feu Ryuichi Sakamoto. Un long voyage vers les bords de l'espace, du temps, de la vie et de la conscience, tout ça bien installé dans la Grande Salle du Centre

Pompidou. Ça ne se reproduira pas, j'écris pour me souvenir encore un peu. Ça c'est une installation, une vraie, le genre que *Artopolis* ne peut pas espérer tutoyer. Parce que *Artopolis* n'est installée nulle part, elle se contente d'être là, partout, à chaque instant où le besoin se fait sentir de s'y promener, il suffit d'allumer un écran et on y est. Pas besoin d'avoir le privilège de déguster une place pour l'expo à Pompidou entre le 5 et le 14 octobre. Être là. On a (j'ai) besoin de ces œuvres, celles qui sont là, celles qui sont disponibles, qui flottent dans l'éther du champ électromagnétique, celles qui font se sentir plus solitaire quand on en a besoin, mais toujours un peu moins isolé. Un peu comme la chaîne YouTube de David Lynch, ses chiffres du jour et ses bulletins météo, ça réchauffait le cœur de bon matin. Il vient d'ailleurs de mettre en ligne tous les épisodes de son *Interview Project* réalisé en 2009, série d'interviews captées aux quatre coins de l'Amérique lâchées comme autant de fictions sauvages sur la toile. Mes amitiés sincères et reconnaissantes à toi, camarade, et aux quelques avatars numériques qui habitent mon *in virtual life* quand j'ai besoin d'être solitaire mais pas seul.

Pas si court, finalement.

Pierre.

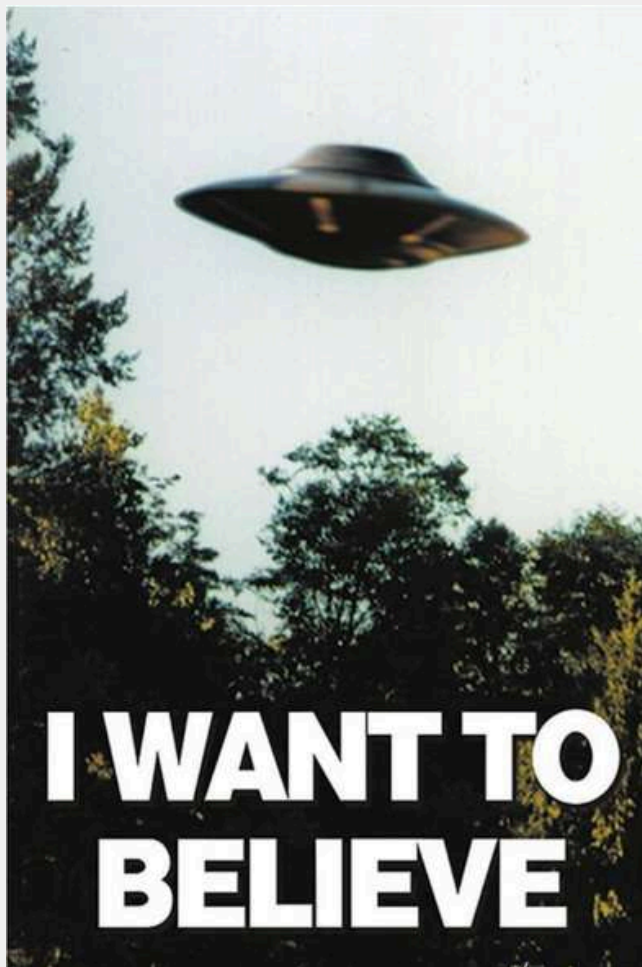
«De bien des façons, nous sommes déjà surhumains. Être extraordinaires fait tellement partie de notre héritage humain que nous négligeons souvent de considérer à sa juste valeur ce que nous avons déjà accompli et à quel point c'est unique. Nous avons construit des machines pour étendre nos capacités physiques et sensorielles, ce qui nous a permis de plonger nos regards dans les profondeurs de l'espace et du temps. Nos caméras et récepteurs nous permettent de percevoir la totalité du spectre électromagnétique. Nous sommes capables de ralentir, accélérer et figer le temps sur nos écrans. Nous pouvons étudier et manipuler des mondes microscopiques et imprimer nos noms atome par atome, analyser le sol de Mars et observer de près les anneaux de Saturne. Nos voix et les enregistrements photographiques de tout ce que nous avons pu voir sont portés à la vitesse de la lumière sur une bulle d'ondes radio de plus en plus grosse, avançant vers l'infini. La diffusion télévisée du premier pas de l'homme sur la Lune continue de voyager, toujours plus faible alors que le front d'onde s'étend. Avec un récepteur assez puissant installé sur une planète à quarante années-lumières d'ici, vous pourriez regarder le petit pas pour l'homme effectué par Neil Armstrong, et écouter nos chansons un peu idiotes et pleines d'espoir de l'été 1969.

Nos sondes spatiales sont les tentacules lointains lancés par notre espèce par-dessus des gouffres de vide pour se poser sur d'autres mondes ou pour continuer leur voyage, réunissant des informations usqu'à ce que le signal le dilue ou qu'il n'y ait plus personne pour les écouter. Ces extensions distantes des sens humains étendent notre conscience dans les ténèbres glacées jusqu'à presque vingt milliards de kilomètres de l'endroit où vous êtes assis. Au moment où j'écris ces lignes, c'est la distance parcourue par Voyager 1, le doigt tendu le plus loin à ce jour par l'humanité. Lancé en 1977, il reste connecté à son monde d'origine par radio, et par le fil invisible de sa trajectoire entre la rampe de lancement et le vide interstellaire. Les humains, pris individuellement, ne sont pas "super", mais l'organisme collectif dont nous sommes de petites cellules l'est très certainement. C'est une forme de vie tellement immense que nous oublions sa présence, qui transforme les minéraux de sa planète en outils pour toucher le gouffre d'infini séparant les étoiles ou pour sonder les pressions

monstrueuses du fond des océans. Nous faisons déjà partie d'un super-être, d'un monstre, d'un dieu, d'un processus vivant qui nous englobe tellement qu'il est pour nous ce que l'eau est au poisson. Nous sommes des cellules d'une forme de vie singulière qui a déjà trois milliards d'années, dont les racines s'enfoncent dans l'océan précambrien et dont le câblage génétique s'étend dans les structures de tout ce qui vit sur la planète, connectant tout ce qui a jamais vécu en un immense système nerveux.

Les super-héros pourraient atteindre leur plus grande valeur dans un futur où de vrais êtres surhumains se chercheront des modèles. Lorsque les surhommes de demain sortiront encore tout dégoulinants de leur cuve, ils pourront faire bien pire que de regarder du côté de Superman pour y trouver un guide. Les comics de super-héros pourraient trouver un rôle nouveau et devenir la fiction social-réaliste de demain.»

Supergods, Grant Morrison.



¹ Jean-Clet Martin, *Et Dieu joua aux dés*, Presses Universitaires Françaises, 2023

² Pour plus de détails, lire l'article de Comicsblog: https://www.comicsblog.fr/47703-MeJ_andrea_Sorrentino_atil_utilisee_lia_pour_ses_numeros_du_Batman_de_Chip_Zdarsky

³ Ade, Peter, et al. "The Simons Observatory: science goals and forecasts." *Journal of Cosmology and Astroparticle Physics* 2019.02 (2019): 056.

⁴ Hazumi, Masashi, et al. "LiteBIRD satellite: JAXA's new strategic L-class mission for all-sky surveys of cosmic microwave background polarization." *Space Telescopes and Instrumentation 2020: Optical, Infrared, and Millimeter Wave*. Vol. 11443. SPIE, 2020.

⁵ Battistelli, E., et al. "QUBIC: The QU bolometric interferometer for cosmology." *Astroparticle Physics* 34.9 (2011): 705-716.

⁶ L'idée est intelligente mais impossible, pour une démonstration, voir la captation du cours d'Etienne Parizot sur le sujet: <https://youtu.be/FYsyVEp22hc>

⁷ Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Editions Aubier, 2012 (1ère édition 1958)

⁸ Sur ces questions, le vulgarisateur Monsieur Phi a consulté des chercheurs pour produire deux vidéos très intéressantes sur le rapport des IA aux échecs et sur le rapport entre IA et conscience :

- ChatGPT rêve-t-il de cavaliers électriques ? <https://youtu.be/6DIXlkm4JE>
- Quand la science répond à la question : nos IA sont-elles conscientes ? <https://youtu.be/j2zv4jlo2Nw>

⁹ Jérôme Prieur, *Lanterne magique*, Editio fario, 2021

¹⁰ Grant Morrison Surveys the Situation In "The Age of Horus" <https://www.mondo2000.com/2020/10/26/grant-morrison-surveys-the-situation-in-the-age-of-horus/>

¹¹ Jean-Clet Martin, *Logique de la science-fiction*, Impressions Nouvelles, 2017

¹² Markkanen, Tommi, Arttu Rajantie, and Stephen Stopyra. "Cosmological aspects of Higgs vacuum metastability." *Frontiers in Astronomy and Space Sciences* 5 (2018): 40.

¹³ Paul Devautour cité dans *L'art numérique*, Edmond Couchot et Norbert Hillaire, Flammarion, 2009

¹⁴ André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, Albin Michel, 1964



LittérA77

AUTRES TEXTES CRITIQUES

Godard/Deleuze : Lignes pirates

par Julien Mouraud

Ceci n'est pas une introduction.

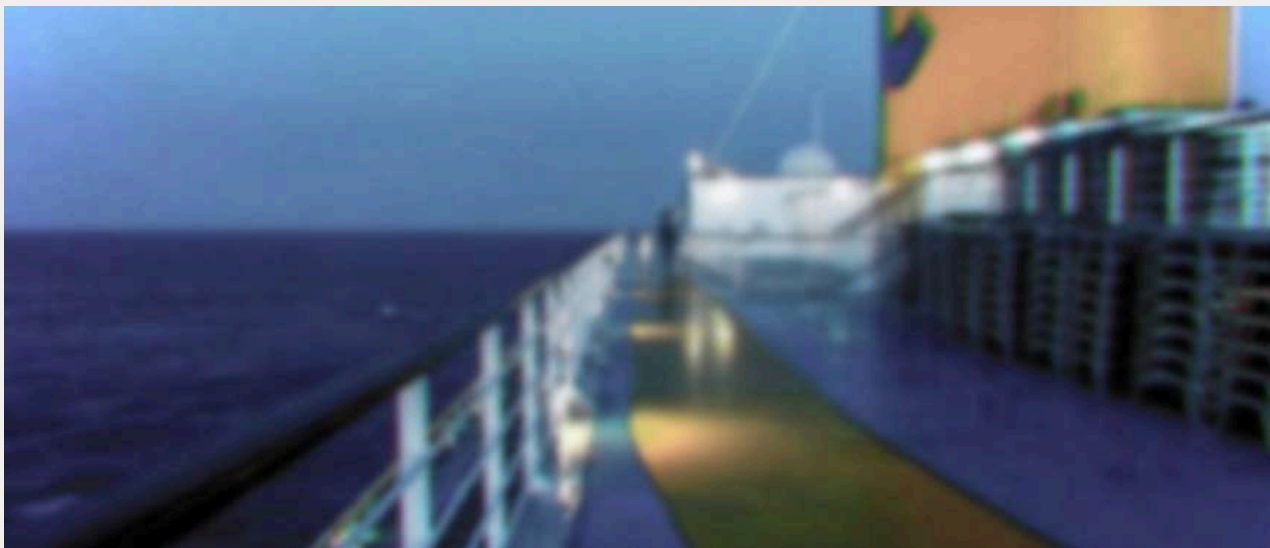
L'acte philosophique pour Deleuze n'est pas réflexif mais d'ordre créatif, la philosophie n'est pas la capacité à "réfléchir sur", mais se définit par son contenu propre, sa vocation, son mouvement propre, la fabrication de concepts. Le pourquoi de cette non introduction n'est qu'indirectement liée à la première raison invoquée, mais plus directement au lieu où toute philosophie émerge, toujours au milieu, toujours entre, comme l'herbe entre des pavés. La pensée pré-philosophique ne prend donc pas appui sur un point de départ, comme levier mais prend place au milieu d'une ligne, la ligne comme extension du point. Deleuze établit même un parallèle avec le sport pour illustrer cette idée, en comparant les sports plus anciens comme l'athlétisme avec la prééminence de l'appui en opposition avec les sports plus modernes comme le surf, prise en cours d'une onde, accompagnant cette ligne de fuite naturelle.

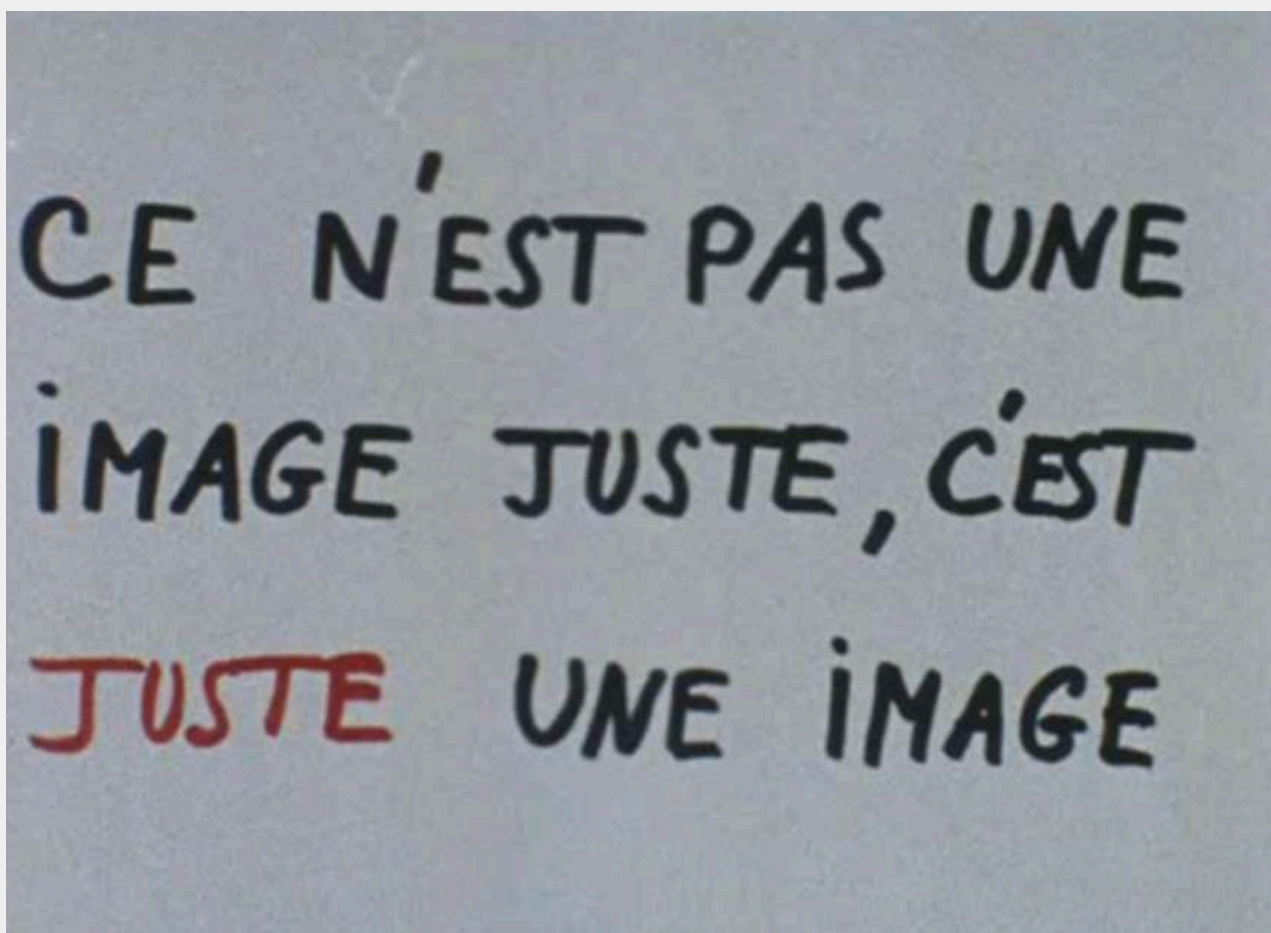
Pourquoi Godard pour illustrer Deleuze? Leur proximité est forcément connue et évidente dans leur rapport à l'art et la politique, leur contemporanéité mais surtout il y a un devenir-

Deleuze chez Godard et un devenir-Godard chez Deleuze. Ces deux blocs a-parallèle, ces deux lignes s'entrecroisent comme autant de fractales, de poussées horizontales dénuées de toute verticalité, qui se traduisent par leur acte de production au sein de leur champ respectif. La main de Godard signe la trace artisanale de son travail, Godard n'œuvre pas, il produit, ce travail répond à une nécessité. N'est-ce pas une analogie flagrante avec la genèse de la pensée chez Deleuze? Toujours provoquée, jamais gratuite. Les lieux de capture car ici il ne s'agit pas de rencontre, pas question de sujet chez Deleuze mais de singularités, d'héccités, de blocs d'intensité au croisement d'une différence de potentiels, une capture, voire mieux une trahison, telle est la micro-physique deleuzienne.

De quoi parle au juste cette image : ou plutôt, comme souvent chez Deleuze, il faut s'interroger sur le dehors de cette image, et c'est un concept ici, la vérité. Chez lui, le concept de vérité est référentiel, construit et lié à l'expression plus qu'à la représentation comme "adéquation à". En effet, la vérité n'est pas une correspondance entre une image et une réalité extérieure, ce qui est son approche traditionnelle mais plutôt comme la fabrication de concept liée à l'invention. Les intensités Godard et Deleuze se rejoignent donc

Photogramme tiré de Film socialisme de JLG, 2010





Photogramme tiré du film *Vent d'est* de JLG et Jean Pierre Gorin, 1970

pour critiquer l'idée d'une image juste, objective en en clamant la subjectivité propre émanant d'un processus de création. Celui-ci peut-être artistique, scientifique ou même philosophique, cela revient au même. Le scientifique ne construit-il pas une modélisation ou ne se réfère-t-il pas à un système de coordonnées pour produire une vérité scientifique, qui n'est rien d'autre qu'une invention et non pas juste une découverte prise dans le ciel des idées. Einstein a construit le concept de "relativité", il l'a travaillé, façonné, et il est aujourd'hui considéré comme une "vérité" scientifique.

Godard, dans le domaine cinématographique, cherche à construire des images, non une certaine justesse ou adéquation à une norme préétablie mais à inventer pour remettre en question les certitudes. Pour Deleuze la question de la "vérité" est secondaire, pour lui prime l'intérêt de l'idée, sa beauté, renouvelant complètement l'approche traditionnelle de ce concept antique. Néanmoins reste à savoir, comment une image, une idée révèlent un certain intérêt au sens deleuzien.

Godard considère l'image comme un bloc de signes visuels et sonores permettant de

communiquer des idées et de provoquer des émotions chez le spectateur. L'intérêt cinématographique, sa beauté est donc de manier ces différents régimes de signes et leur assemblage pour créer des espaces-temps nouveaux, explorer des lignes de fuite non conventionnelles, inattendues.

Deleuze quant à lui, distingue des signes propres à chaque discipline, à chaque localité, les concepts en philosophie, les fonctions en mathématiques ou encore les images pour le cinéma. Toujours dans le registre de l'expression, ces signes engagent le spectateur dans une expérience sensori-motrice et conceptuelle singulière, lui ouvrant des possibles. Deleuze distingue trois modalités de l'image-mouvement à cet effet, l'image-perception, l'image-action et l'image-affection, pouvant se combiner et qui permet de saisir la capacité cinématographique à faire vivre une expérience complexe au spectateur.

Deleuze a opéré une distinction permettant de penser les différents régimes de l'image au cinéma, l'image-mouvement comme auto-



Photogramme tiré des Histoire(s) du cinéma, chapitre 1b, de JLG, 1998

mouvement, puis l'image-temps comme auto-créatrice d'espace-temps. Ce qui distingue ces deux régimes, ce n'est rien d'autre que leur rapport au temps, à la temporalité. Quand le premier présente le mouvement dans une temporalité continue, le deuxième expérimente et se dégage ses propres temporalités, c'est l'introduction de la discontinuité dans la création cinématographique. Godard est un adepte de ce second régime, lui qui a introduit la coupure irrationnelle dans le montage, ou la disjonction entre le visuel et le sonore créant par là même plusieurs temporalités sur le même plan. Autre procédé godardien, l'hybridation d'images fictives et documentaires : par exemple, ce qu'il qualifie de "cinéma-vérité", créant des plateaux d'intensités différents pouvant affecter le spectateur de diverses manières. Enfin, Godard se distingue par une propension à utiliser tous les médiums possibles (sonore, textuel, figuratif..), toutes les dimensions possibles (champ, colorimétrie..) afin de tracer diverses lignes de fuites, divers blocs, des captures, des trahisons.

La pensée deleuzienne est sans aucun doute géographique. Le plan, la surface sont des notions

approfondies dans son œuvre, qui sont d'une grande importance pour le cinéma. Le plan est une surface, l'œil est une surface, horizontalité qui s'oppose à la verticalité comme la transcendance s'oppose à l'immanence.

Deleuze fait du plan d'immanence le lieu où tout ce qui existe se déploie, un espace de création, de devenir où des singularités, des héccétés, un homme, une femme, un ruisseau, agissent, interagissent sans aucune soumission à une quelconque verticalité préétablie. Il est le support à toute construction, limité mais jamais point de départ ou d'arrivée mais pur devenir, apte au mouvement, à la transformation.

Ce concept permet de déplier une pensée de tout plan, toute surface artistique et donc l'écran cinématographique par voie de conséquence, comme lieu où la puissance expressive peut se déployer sous toutes ses formes. Le cinéma comme succession de plans, rajoute en complexité car l'œuvre cinématographique est un agencement de plans, où les intensités de chaque plan recoupent partiellement les lignes de la totalité, ouverte par nature quand un ensemble est clos. La pensée géographique de Deleuze permet

d'ouvrir une perspective nouvelle sur le cinéma mais qui prend toute sa précision par son renflement diagrammatique.

Plus qu'une succession de plans, une ligne de fuite cinématographique peut être entrevue comme un diagramme car cela représente l'intérêt de coller à l'aspect dynamique d'un film pour en saisir les virtualités, les potentialités et les intensités qui traversent l'espace et le temps. Grâce à Deleuze, il est alors possible de tisser un lien entre l'espace et le cinéma par le biais de la géographie.

Cette déconstruction du langage cinématographique, comme la réévaluation du concept de vérité sont sur le même plan de remise en cause de représentations préétablies et de négation abstraite du caractère construit de toute matérialité, la ligne de démarcation entre nature et culture n'étant pas à même de transcrire efficacement la matérialité du monde pour Deleuze. Ces deux opérations dans deux champs différents, avec des outils différents, ont la même vocation de créer des possibles en interrogeant les dispositifs de pouvoir et de savoir foucaldiens. L'aspect créateur de tout travail cinématographique ou

philosophique est vecteur de virtualités, par le maniement des potentialités du langage pour produire de nouvelles significations et afin de générer des relations entre des idées, des blocs de devenir. La conjugaison des médiums cinématographiques permet de créer de nouvelles perceptions, affections, qui dans un auto-mouvement peut générer de nouvelles actions, la sainte trinité. La phase discontinue d'image-temps permet de générer une certaine conceptualité, en poussant les temporalités et les espaces dans leur retranchement afin de repousser sans cesse les limites du plan d'immanence.

C'est pour cela que Deleuze est très critique des institutions, des disciplines comme la linguistique et la psychanalyse, pour leur schéma rigide et leur refus du mouvement.

Pour être bénéfique et réellement créateur selon Deleuze, ces devenirs dont la création est déjà difficile doivent connaître une individuation singulière, qu'il qualifie de devenir-minoritaire. Le devenir-minoritaire n'est aucunement quantitatif, un devenir-majoritaire pouvant être minoritaire

Photogramme tiré de Passion de JLC, 1982



numériquement. Le devenir-majoritaire n'est donc pas numérique mais désigne le degré de conformité à une norme préétablie de la société dominante. Les devenirs-minoritaires impliquent donc cette transformation et cette création constantes sous peine d'être rattrapés par la norme, comme dit précédemment, l'art est toujours résistance. C'est une invitation à déterritorialiser les structures établies et à ouvrir de nouveaux espaces de pensées, de nouvelles expérimentations et pratiques alternatives.

Le devenir-Deleuze de Godard s'établit donc dans ce modèle, dans la critique du système de production cinématographique conventionnel pour se tourner vers des schémas alternatifs d'expressions marginales, pensons au film Ici et ailleurs réalisé par Godard en 1976, avec une forme composée de motifs documentaires et d'images tournées au Liban dans un camp de réfugiés, prêtant sa caméra à ce devenir-minoritaire palestinien. Que cela passe par les formes esthétiques, le style, le mode de production, ou le contenu lui-même, le devenir-minoritaire du film passe par cette rupture avec les blocs de devenirs-majoritaires.

Quant au devenir-Godard de Deleuze, il court sur ces lignes de possibles ouvertes par la fabrication de concepts philosophiques adaptées à chaque situation, critique des devenirs-majoritaires où qu'ils se trouvent, cela s'étendant au cinéma et à l'art en général où ces devenirs-minoritaires passent non pas par l'abstraction mais par la création, l'expérimentations pratiques, dans le domaine où la nécessité nous pousse à agir.

Photogramme tiré de Notre musique de JLG, 2004



Boyhood, une vie en (photo)grammes

par Clément Lucci

Lorsqu'à la fin de *Boyhood* (2014) arrive son générique, une impression évidente de nostalgie accompagne un lot de questions dans l'esprit du spectateur.

Cette nostalgie d'une vie que nous n'avons pas vécu est créée tout au long du film par plusieurs détails qui paraissent futiles tant son dispositif est monstre. *Boyhood* est tourné sur 12 ans et lorsque le long métrage de Richard Linklater est mentionné quelque part il est souvent réduit à sa méthode de production occupant tout espace de discussion autour du film. Mais derrière une façade "high concept" (pour utiliser les néologismes les plus grossiers) se cache un film concret et inspiré, dénotant du cinéma hollywoodien dominant, qui prend son temps et pose un véritable regard matérialiste sur un certain nombre d'aspects culturels et intimes de la vie d'un jeune américain.

Le dispositif de *Boyhood* implique de suivre le parcours de Mason, son personnage principal de manière partielle. Le film se compose de tableaux

plus ou moins longs représentant chacun pour le jeune homme une épiphanie à importance variable. Pour mettre en scène cette "fresque intime", le réalisateur use d'un subtil mélange de plans larges, s'attardant sur les paysages somptueux (ou non) qui composent l'environnement du film, de plans plus serrés et parfois d'inserts mettant en lumière les objets, les choses matérielles qui sont apparues et ont pris une place symbolique dans le quotidien de Mason. Cette dialectique entre différentes échelles que crée Linklater ancre le récit dans la matérialité des périodes qu'il filme, mais retranscrit également parfaitement la complexité des souvenirs d'enfance. Lorsque l'on se remémore quelque chose, notre esprit peut se rattacher à n'importe quoi, des montagnes stupéfiantes de beauté, la manette de la console dernier cri de l'époque ou encore un vêtement aujourd'hui passé de mode. C'est par cela que le dispositif de Linklater est pertinent, il peut filmer les éléments clés d'une époque passée au moment de la sortie du film sans pour autant faire appel à la moindre reconstitution.

Ce n'est pas pour rien que Linklater fait de Mason un photographe, comme lui, le protagoniste va capturer au fil de sa vie des détails, des objets, des

Boyhood, Richard Linklater, 2014



lacs, des montagnes, créant des espaces mémoriels figés mais ramenant à chaque coup d'oeil aux moments auxquels ils sont rattachés.

Boyhood laisse également une place aux corps des personnages à travers de sublimes plans larges centrés cette fois-ci sur les déplacements des personnages dans des espaces marquants pour Mason et qui viennent capturer les moments plus intimes du récit. Le réalisateur laisse le temps aux corps d'exister totalement dans d'infimes espaces de flottement avant que le temps ne les rattrape inévitablement. Linklater profite de pouvoir filmer longuement et avec toute la mobilité que le film implique son Texas natal à la manière de son aîné et ami James Benning pour lequel il a tourné dans *North on Evers* (1992), véritable plan annonciateur de *Boyhood* comme le reste de la filmographie du cinéaste indépendant.

A red circular logo with the text "LittérAr7" in white.

LittérAr7

PETITES ANNONCES FILMIQUES

3-4 routes - Thibaud Saliou

3-4 routes est la première fiction que j'ai eu l'occasion de réaliser. Habituellement, je penche plutôt du côté du documentaire, mais avec le travail saisonnier, je me suis dit que me lancer dans un petit projet peu ambitieux et raisonnable serait une bonne expérience ! J'ai ainsi pu écrire mon tout premier scénario, un scénario très simple mais qui m'a permis d'apprendre les codes d'écriture du scénario. C'est l'histoire de Albert, un écrivain en pleine crise existentielle, qui décide de marcher sans s'arrêter afin de trouver l'inspiration pour écrire. Ecrire une fiction avec un seul personnage est quelque chose de vraiment stimulant, ça m'a permis d'avoir peu de direction d'acteur à assumer et de pouvoir faire réalisateur, mais aussi chef opérateur sur le projet. Il fallait donc un projet assez simple à mettre en oeuvre, d'autant plus que les décors sont naturels, ce qui demande des moyens logistiques supplémentaires. Au final, le tournage c'est très bien passé, faire une première fiction en réalisateur et chef opérateur qui est si peu ambitieuse est très agréable.

Je n'ai pas eu trop de difficultés dans la réalisation. En terme d'image, j'ai surtout voulu accentué sur le côté contemplatif, avec des plans fixes très composés qui ressemblent à des tableaux. Pour les deux petits décors - celui des livres suspendus à l'arbre et celui de l'oeil en perspective - ce sont des idées que



j'avais en tête depuis quelques temps mais que je n'ai jamais eu l'occasion de faire en documentaire. Finalement, je trouve que le court métrage fonctionne plutôt bien, c'est très lent et contemplatif, ce que j'aime bien, et avec si peu d'enjeux pour un premier tournage c'était très agréable et c'était sans stress.

Pour voir le film, cliquez [ICI](#)

Ozymandias – Thibaud Saliou

Pour ozymandias, je m'étais inscrit à ce concours 48h du festival court metrange sur un coup de tête. Pour ce 48h, mes envies étaient avant tout d'avoir un décor et des costumes sympathiques. Pour le reste, je savais que ça allait plutôt bien suivre. J'ai donc rapidement trouvé un château abandonné immense, avec un terrain de 9 hectares, qui commence sa réhabilitation dans les semaines à venir. J'ai donc eu un grand coup de chance de tomber sur ce lieu qui n'est qu'à 20 minutes de Rennes. Suite à cela, j'ai rapidement été très inspiré par le potentiel d'un univers fantastique. Je me suis donc lancé à trouver des costumes plus ou moins faciles à faire. Un acteur m'a prêté son costume de viking et du mage. J'ai pu fabriquer des torches et un bâton de sorcier avec de la récupération, et j'ai aussi passé 5h à faire un collier de perles de environ 6 mètres pour une sorcière. Mais le plus drôle, c'était de trouver de quoi faire une adaptation de la jeune fille à la perle.

Bref, le tournage partait vraiment bien, j'avais un bon décors et des bons costumes, ce qui est vraiment chouette pour un 48h.

Suite à cela, le 27 septembre, nous avons reçu les contraintes du 48h : objet imposé, une lanterne (qui colle entièrement avec l'univers), thème, la bougie



(nous en avons plus de 200 en réserve pour la direction artistique), mot imposé : montgolfière, et les genres imposés : fantastique et thriller. Les contraintes nous plaisaient beaucoup, et nous nous sommes lancé dans un scénario – trop ambitieux il faut le reconnaître – qui mélange un univers fantastique avec une base de *Stalker* (Tarkovski).

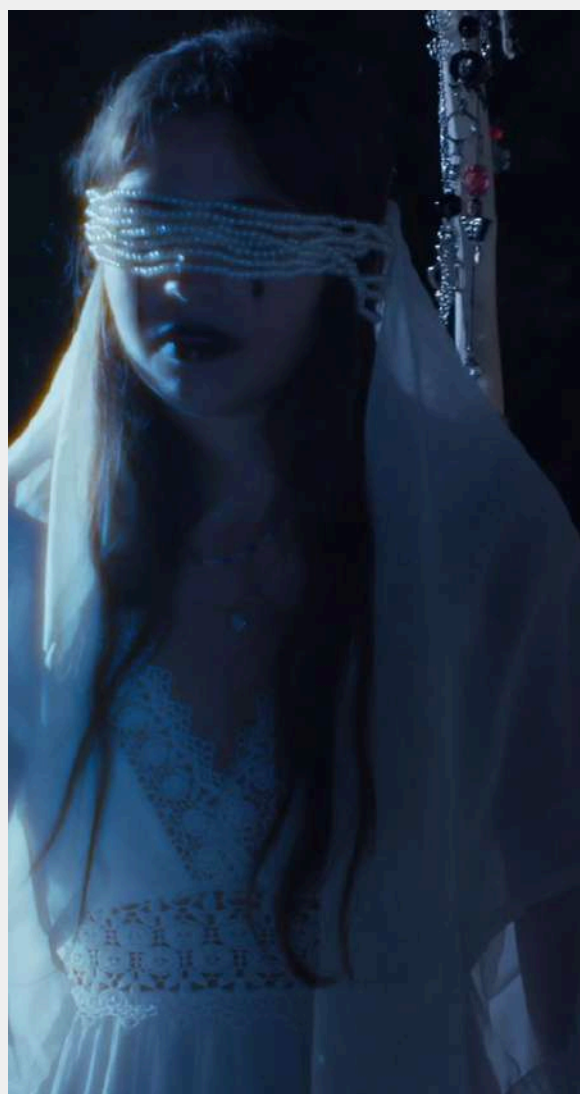
Le scénario était donc assez simple sur le papier : un mage qui emmène une jeune fille dans une zone au pouvoir magique, permettant à celui qui trouve



Ozymandia - Thibaud Saliou (2024)

l'entrée de ramener un être qui lui était cher à la vie. Mais une fois dans le lieu, si votre flamme s'éteint, une sorcière vient vous récupérer et vous transformer en serviteur. Le scénario sur le papier était assez cool, mais l'adapter en un court métrage de 7 minutes maximum est un exercice très dur, voire impossible. Outre les gros défauts de ce 48h en terme de relation scénario / mise en scène, ce fut une aventure absolument magique, avec des acteurs au top. De base, diriger les acteurs c'est peut être ce qui me fait le plus peur dans une réalisation, mais là, j'y ai vraiment pris goût et c'est devenu ce que je préférerais faire sur ce tournage. Malgré un tournage très compliqué et intense, je suis extrêmement fier de ce premier 48h en réalisateur, et ce que j'en retiens - malgré ses nombreux défauts -, c'est la qualité de son Univers fantastique. Tout passe par la visuel, et même s'il y a des défauts de compréhension ou trop de personnages, c'est un univers que j'aime énormément, qui ressemble à de la Dark fantasy sur un fond de *Stalker*. Bref, une expérience très formatrice et très agréable, avec un résultat imparfait et plein de défauts, mais que j'aime quand même ! Merci à toute mon équipe technique et à mes acteurs ! (PS : pour l'anecdote, nous avons rendu le film à 19h14 alors que la limite était 19h15 à cause d'un problème de transfert, l'ascenseur émotionnel était insoutenable)

Pour voir le film, cliquez [ICI](#)



LittérArt

BULLETIN CINÉ

N.5

UTOPIE / DYSTOPIE

ADAPTATION LITTÉRAIRE

GODARD / DELEUZE

