

Le coup d'envoi

« Avatar », « Pandora », deux mots, l'un issu du sanscrit, l'autre du grec, qui indiquent à eux seuls l'expérience cruciale qui traverse le film : la métamorphose, que ce soit celle du corps, sa transformation, le changement de corps, que ce soit la mutation que subit la conscience des êtres humains au contact des vivants non humains que sont les humanoïdes omaticayas, ou encore l'ambivalence de cette métamorphose. Un « avatar », quel corps est-ce là ? Dans quelle mesure cela peut-il être un vrai corps ? La planète « Pandora », lieu de notre imaginaire corporel ou bien de notre enracinement mythique, que contient-elle dans sa boîte ? Sans doute pas que du bien... Ces deux termes clés, qui forment la trame sémantique et expérientielle du film, sont loin d'être simples et manichéens.

Certes, la première impression est celle d'un authentique film populaire, hollywoodien, « grand public¹ » : une grande production de science-fiction² aux effets spéciaux démesurés, images de synthèse à la clé que sont

1 *Avatar* est sorti dans les salles en 2009 (Twentieth Century Fox Film Corporation and Dune Entertainment), et en DVD sous la forme d'un coffret de trois disques, les deux premiers correspondant aux deux parties du film (d'une durée de 2 h 18 min en tout) et contenant la version cinématographique d'origine, la version « édition spéciale » et la version langue inédite ; le troisième, intitulé « Un voyage au-delà de l'imagination », contient les scènes coupées inédites, et « Filmer *Avatar* : documentaires sur la conception du film » en quatre parties, qui comprennent des interviews du réalisateur James Cameron, des acteurs et des techniciens (Twentieth Century Fox Film Entertainment LLC, 2010).

2. L'action se situe en 2154 sur la planète Pandora, à 4,4 années-lumière de la Terre.

les corps des avatars télécommandés, et qui cherche à illustrer le combat « écologique » du réalisateur James Cameron contre une civilisation destructrice : il y a d'un côté la nature (ses mystères, sa beauté, sa profondeur, sa vérité), de l'autre la culture de la rentabilité, qui cherche le profit économique par l'extraction d'un minerai sans prix, et qui se trouve prête pour cela à tout détruire sur son passage pour assouvir sa soif de pouvoir, c'est-à-dire d'argent. Assurément, il y a cela dans *Avatar*, et ce serait se voiler la face que de dénier ce qui en fait l'attrait immédiat pour un large public, mais également ce qui a correspondu à la motivation politique *lato sensu* du réalisateur.

Pourtant, ce manichéisme un peu simple, qui conduit nombre d'intellectuels à faire la fine bouche et à décrier ce qu'ils estiment n'être pas un « film d'auteur » (de fait, Cameron n'est pas Tarkovski, Bergman, Godard ou Kubrick), est là pour conduire son auditrice, son auditeur dans un univers où il va vite oublier la morale initiale (américaine ?) des « bons » et des « méchants ». Bien vite, le réalisateur nous fait entrer dans la profondeur d'une réalité subtile, celle de la conscience de ces vivants *non* humains que sont les Omaticayas, lesquels s'avèrent être en relation authentique avec eux-mêmes, avec les autres, avec les autres vivants, avec la nature et, aussi, bien entendu, avec les êtres humains qui viennent à leur rencontre.

Au fond, Pandora est le lieu de toutes les métamorphoses : elle génère en elle-même du métamorphique, accueille la plasticité du corps, renouvelle les corps blessés et paralysés, rédime les corps sans vie ou rétrécis ; elle autorise l'apprentissage d'un nouveau corps, et engendre ceux qui entrent dans une relation de confiance avec elle. *Avatar* pose la question redoutable du corps grandi, assoupli, et des limites de cet apprentissage. Peut-on changer de corps ? Jake oui, Grace non ! On peut repousser certaines limites du corps, mais pas à n'importe quel prix ! La société d'aujourd'hui (aux relents de *New Age*) nous propose toutes sortes de supports pour développer notre imaginaire et notre illusion (tout autant) sur les possibilités infinies du corps : le sport, la cosmétique, le travail spirituel, la médecine, les techniques de virtualisation, tout cela nous laisse imaginer que nous pouvons vivre à l'infini dans un corps toujours recomposé et réinvesti. *Avatar* accroît cet imaginaire, certes, mais dans le sens d'un rapport juste

à l'incomplétude du corps mortel, non dans celui d'une noyade dans les apparences miroitantes de l'immortalisation que suscite le virtuel.

Pourtant, que l'on repère ou non ces deux niveaux possibles d'intelligibilité (le manichéisme moral de la nature vierge et de la civilisation technologique; la réalité subtile d'une métamorphose ambiguë du corporel) ou, plutôt, sans même avoir besoin de ce repérage qui correspond déjà à un premier geste d'analyse, il reste que le spectateur, la spectatrice entrent à plein dans le plaisir d'une intelligibilité immédiate du ressenti. On se laisse emporter dans la dynamique d'une action d'où sourd spontanément le sens, comme par « capillarité », et on peut sans complexe laisser la réflexion « au bercail » : la vertu d'*Avatar* est de ne pas nécessiter de compréhension approfondie et après-coup d'un sens caché. Bref, on ne sort pas de ce film en se disant qu'on n'a pas tout compris, qu'on aurait besoin de le revoir pour mieux comprendre ou pour vérifier si on a bien compris, ou bien encore en se disant que, décidément, le réalisateur a mis dans son film des clés qui laissent planer le mystère et ouvrent sur des compréhensions multiples et indéterminées. Bref, *Avatar*, de par sa transparence (sa platitude diront les « intelligents »), n'impose pas une herméneutique de son sens, un déchiffrement de son mystère. C'est sans doute ce qui en détournera les amateurs d'interprétations et de discussions infinies sur le sens ou les sens cachés¹...

A contrario, je voudrais voir dans ce défaut apparent, du moins au regard des critères intellectuels habituels, une éminente qualité, celle d'offrir un plaisir et une intelligence conjugués et partagés, là où souvent la raison fournit un plaisir discriminant à ceux ou celles qui ont compris, laissant les autres, qui n'auraient soi-disant pas compris, sur la « touche » du déplaisir. Si ce film a la vertu de rassembler les spectateurs dans un plaisir partagé plutôt que d'induire un clivage où le savoir-pouvoir de ceux qui comprennent met à l'écart les dits « ignares », il n'en demeure pas moins qu'il pose, et précisément de ce fait, une question douloureuse pour celui ou celle qui vit d'écrire : à quoi bon écrire sur ce film, qui livre en lui-même, à plein et

1. À cet égard, notre constat rejoint tout à fait celui d'E. During dans son Introduction à *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2003, p. 7 : « [...] il ne s'agit pas d'expliquer le "message" du film, ou d'explicitier la "philosophie" (ou les "philosophies") qu'il enveloppe, mais seulement d'en faire quelque chose, et si possible autre chose. »

d'un coup, de façon immédiate, un plaisir complet de l'intelligence ? Faut-il écrire ? Et, si oui, quoi écrire ? Comment écrire ? Dans quelle mesure les images supplantent-elles à présent les lettres jusqu'à rendre inutile l'écrit ? Quel est leur pouvoir singulier et irréductible¹ ?

D'où une approche qui, tout en cernant en amont les enjeux politico-écologiques du film et en interrogeant en aval l'inter-action effective du spectateur et du personnage « virtuel », se veut une narration descriptive du ressenti concret de l'expérience du corps d'avatar : une « phénoménologie » pratique de la force d'incarnation de la réalité virtuelle en action !

1. Le propos de G. Deleuze, qui voit dans les concepts des intensités identiques aux sons, aux images et aux couleurs, permet d'accorder une force égale à l'écrit et à l'image : *« Il n'y a aucune question de difficulté ni de compréhension : les concepts sont exactement comme des sons, des couleurs ou des images, ce sont des intensités qui vous conviennent ou non, qui passent ou ne passent pas. Pop'philosophie. Il n'y a rien à comprendre, rien à interpréter »* (G. Deleuze et Cl. Parnet, *Dialogues*, Paris, Champs Flammarion, 1996).

I. La polysémie de Pandora

« *Le but du voyage, c'était Pandora. On en avait entendu parler quand on était petit, mais j'aurais jamais cru y aller un jour [...] vous pourrez repartir à zéro, dans un nouveau monde [...] une vie s'achève, une autre commence [...]*¹. » Le discours intérieur que se tient Jake à propos de Pandora au début du film résonne à nos oreilles de spectatrices et spectateurs tel qu'il le livre dès les premières minutes, comme si nous nous le formulions à nous-mêmes : nous sommes d'emblée invités à être des vases communicants avec les personnages.

1. Pandora et son autre : une antinomie ?

Les premières images du film associées aux rythmes musicaux mettent aussitôt le spectateur dans la peau de celui qui parle, le héros Jake. Voilà que nous volons au-dessus d'un paysage de brume gris-bleu opaline et de forêt luxuriante irréelle : on entend des cris anciens d'un peuple sauvage, des roulements de tambour. Je suis celle qui vole en entrant dans la brume, m'approchant de la forêt jusqu'au vertige en la rasant, sans que je sache si je suis oiseau, planeur ou avion : *je suis l'oiseau, le planeur, l'avion, puisque je suis Jake*. Puisque je ne me vois pas. Ce sont aussi les premières paroles du film, celles que Jake prononce en son for intérieur dans une sorte de monologue tacite : « *quand j'étais cloué au lit, à l'hôpital des vétérans, avec ce grand trou au milieu de ma vie, j'ai commencé à rêver que je volais... J'étais*

1. Paroles de Jake à 2 min 18 s-2 min 50 s du film.

*libre*¹... » Là aussi, ces paroles silencieuses résonnent à nos oreilles : nous nous entendons presque les prononcer. Dès ce moment, la spectatrice, le spectateur voit l'action par les yeux, oreilles, sensations tactiles, olfactives, gustatives de Jake, mais aussi en profondeur *via* son tonus musculaire, ses vibrations osseuses, ses fluides.

Dès qu'elle est nommée, après quelques minutes, Pandora nous est présentée à nous spectatrices, spectateurs (à Jake) comme une planète mythique liée à des récits ancestraux d'enfance, si lointaine qu'elle en est devenue u-topique, et si viscéralement proche qu'elle éveille en nous l'émotion violente de l'intime, la nostalgie abyssale de l'origine, la sensation douloureuse de la douceur tendre de notre lieu de provenance : un lieu vierge, pur, enfantin, sans histoire, sans la tension générée par les relations entre adultes. Bref, nous pouvons comme Jake « déposer nos valises » sur son seuil. En entendant le mot « pandora », le spectateur, même confusément, perçoit quelque chose d'exotique, de différent de ce qu'il connaît, une musique familièrement étrange, puis il se demande si ce terme a un lien avec un mot qu'il connaît, « Pandore », sans savoir précisément ce qu'il signifie. Bien sûr, cela évoque aussitôt « la boîte de Pandore », expression qui véhicule une idée d'abondance des biens et des dons. C'est la boîte de Pandore ! L'ouverture de toutes les possibilités ! – En biens et en maux...

Pourtant, ce que je ressens en visionnant le film, c'est moins le caractère ambigu ou ambivalent de la *boîte de Pandore* que ce qui se donne à moi à travers les yeux de Jake : la dimension magique, sacrée, tropicale de ce lieu resté intact, avec quoi fait contraste le camp sophistiqué technologique des Terriens avides d'invasion conquérante.

Axiologie manichéenne nature/culture et écologie politique

Voilà ce que véhicule puissamment les images qui ouvrent le film dans sa version DVD, dont l'enchaînement est construit sur une variation de visages en gros plan. Les yeux grands ouverts expriment tour à tour, qui la perplexité aveugle (Parker), la jubilation amoureuse (Neytiri), la colère (Grace), l'étonnement (le jeune chercheur ami de Jake), la haine (le chef des

1. Premières paroles prononcées à 25 s.-50 s. du début du film.

marines), méditation et réflexion intenses (Jake), la peur (Grace), la sérénité (Jake), la rage (le jeune chef omaticaya), ou encore l'interrogation (la mère de Neytiri). Cette alternance de couleurs vives (bleu, orange, violet) décrit le monde chatoyant et gracieux des Omaticayas et *a contrario* l'atmosphère morose des teintes grisées des machines terriennes. Emblématiques de ce contraste : les deux seules images de la présentation du film qui ne montrent pas des visages aux expressions émotionnelles : d'une part, Jake volant sur son Ikram, gigantesque oiseau-dragon, d'autre part, un robot géant humanoïde se déplaçant comme une caricature mécanique.

Dans la foulée, une série d'oppositions manichéennes naît dans l'esprit du spectateur : la culture *versus* la nature, polarisées en négatif/positif : la guerre *versus* la paix, la croissance naturelle (notamment végétale, aussi animale, corporelle en tout cas) *versus* la destruction, la laideur (en noir et blanc, bruit des machines, mobilité mécanique et hachée, ton coupant et brutal des paroles échangées, ton et signification vulgaires) *versus* la beauté (visible dans le jeu des couleurs, la grâce des mouvements, la souplesse des vivants), la vie animale sans efficace au rythme de l'univers *versus* la rentabilité de la production/consommation, le pouvoir industriel et scientifique de l'argent *versus* la réceptivité d'une nature gratuite où tout est donné : les fruits, les animaux, mais aussi le temps. Dans son journal de bord audio-vidéo, Jake, pour répondre à l'exigence de l'équipe des scientifiques, consigne tout ce qui lui arrive. L'ancien marine témoigne de l'autonomie majestueuse des Na'vis et de l'impossibilité d'échanger quoi que ce soit avec eux : « *Ils ne cèderont jamais... Ils n'accepteront rien... Quoi, d'ailleurs ? De la bière ? Des fringues ? Rien de ce que l'on a à leur proposer ne les intéresse... La mission pour laquelle on m'a envoyé ici est une perte de temps, ils ne quitteront jamais l'arbre-maison*¹. » C'est le moment crucial du film : nous sommes à mi-parcours, là où la relation de partage et de diplomatie s'interrompt et bascule en conflit et en combat. Le chef des marines prend prétexte de ce constat d'échec qu'a dressé Jake dans son journal privé et qu'il révèle au grand jour. Dans le fond, il y a deux univers différents, chacun avec sa technologie et son esthétique : une culture basée sur le tissage, la cueillette et la chasse s'oppose à une civilisation du métal,

1. DVD 2, 8 min 25 s-8 min 54 s.

de l'électronique et de la fibre de carbone. Témoignage des acteurs : « *on a l'impression de travailler sur deux films*¹. »

Ce manichéisme peut paraître simpliste. Il répond à l'intention évidente du réalisateur, qui témoigne explicitement, dans l'interview insérée dans le DVD 3, du combat écologique qu'il mène depuis vingt ans et qui est, du moins en partie, à l'origine du film². À l'origine de sa réaction, il y a la construction d'un barrage en Amazonie, qui oblige une population d'indigènes à se déplacer, changeant définitivement leur vie, détruisant leur culture. Il se rend chez eux, partage avec eux des rites, échange longuement avec eux : il mène un combat politique contre le pouvoir brésilien, qui ne voit que la rentabilité de ce barrage source de production d'énergie. D'ailleurs, il gagne ce combat : en avril 2010, le réalisateur est présent avec son film à Belo Monte pour une manifestation contre la construction du barrage ; il participe aussi à la même époque à la *Tree Home Initiative*³. Plus avant, l'interview nous apprend qu'*Avatar* est l'accomplissement de son rêve d'enfant : « *J'ai grandi dans un village au Canada. Je passais tout mon temps dans la forêt. J'adorais les animaux, j'attrapais tout ce qui bougeait, je l'étudiais, je l'adoptais : serpents, grenouilles, amphibiens [...] J'ai grandi, profondément émerveillé par la nature [...]*⁴. » Autre indication de la passion écologique de Cameron : *Avatar 2*, « Sous les océans de Pandora », dont la sortie est prévue en 2014 et dont certaines séquences seront tournées dans les profondeurs de l'océan, prend son départ dans la défaite des « *hommes venus du ciel* ». Il a pour cadre *Pandora* dix ans plus tard, et pour héros les deux personnages principaux, Jake Sully et Neytiri. Pour ce deuxième film, James Cameron ira plus loin : ses acteurs, comme pour *Avatar 1*, vont tourner l'essentiel en studio, artificiellement, et le réalisateur veut non seulement qu'ils foulent le sol de la forêt amazonienne, ce qu'ils ont déjà fait pour le premier film, mais qu'ils *rencontrent*

1. DVD 3, Partie III, 5 min 46 s. Propos de l'acteur qui incarne Parker.

2. DVD 3, Partie IV, 14 min-19 min. Pour une interprétation radicale anti-capitaliste et écologique, le blog de Michelet (04/01/2010), « *Avatar* : ce que Wikipédia ne vous dit pas », qui réagit à la présentation trop technologique et commerciale du film dans l'article *Avatar* de Wikipédia.

3. DVD 3, Partie I, 2 min 38 s-2 min 45 s : « *En fait, le film parle de notre relation à la nature, et de comment notre civilisation technologique nous a éloigné d'une existence naturelle.* »

4. DVD 3, Partie I, 1 min 16 s-1 min 37 s.