



les Nouveaux
Mythes
du cinéma de Science-fiction

Les nouveaux mythes du cinéma de science-fiction

Par Jérémy Zucchi (<http://www.jeremy-zucchi.com>)

Merci de donner les références complètes de ce dossier en cas de citation, soit :

Jérémy Zucchi, *Les Nouveaux mythes du cinéma de science-fiction*, 2005, publié en ligne sur

http://www.jeremy-zucchi.com/pages/Les_nouveaux_mythes_du_cinema_de_sciencefiction-1730598.html.

Ma passion pour le cinéma de science-fiction n'est plus un mystère, comme vous avez pu le constater à travers [mon dossier sur le corps et la machine dans Star Wars](#) et mes articles tirés de [mon mémoire sur les adaptations des œuvres de Philip K. Dick](#). Il s'agissait d'études écrites durant mes deux années de Master d'Etudes Cinématographiques à l'Université Lumière Lyon 2, mais ce n'était que l'aboutissement d'un travail de réflexion qui a commencé dès le lycée et dont j'ai écrit une première synthèse en première année de licence d'Arts du Spectacle/Lettres Modernes dans cette même université, en 2005. Ce long dossier se nommait *Le cinéma de science-fiction américain de 1968 à nos jours : Les Nouveaux mythes*, le voici. Je n'ai pas modifié son contenu car il n'y a rien que je pourrais rejeter, mais seulement développer. Je ne l'ai pas fait car ce dossier est suffisamment copieux pour constituer, je pense, une synthèse intéressante du cinéma de science-fiction américain de 1968 à 2005. Je me retire et laisse écrire celui que j'étais il y a plus de quatre ans...

| | |
|--|----|
| INTRODUCTION..... | 4 |
| I. POURQUOI PEUT-ON PARLER DE « NOUVEAUX MYTHES » ?..... | 3 |
| 1) Une culture orale et visuelle de masse..... | 3 |
| 2) Appropriation et détournement des figures et thèmes mythiques. | 4 |
| 3) Vision du futur : vision universelle ? | 5 |
| 4) L'Origine du monde | 7 |
| II. AUX SOURCES DE CES NOUVEAUX MYTHES | 10 |
| 1) « La mythologie créative » et le temps présent | 10 |
| 2) La Guerre Froide et « le règne de la quantité » | 11 |
| 3) La recherche d'une nouvelle frontière et le retour à l'Âge d'Or | 13 |
| 4) Mort de l'innocence : le réveil | 15 |

| | |
|---|-----------|
| III. MYTHOLOGIE DE LA CHIMERE | 19 |
| 1) Réalité et dokos..... | 19 |
| 2) Le Jugement Premier et l'Élu..... | 22 |
| 3) L'Autre et le Moi : la quête d'humanité | 24 |
| 4) Dieu : la Chimère ?..... | 28 |
| CONCLUSION | 32 |
| BIBLIOGRAPHIE | 33 |

Introduction

En 1957, le critique de cinéma anglais Alexander Walker demanda à Stanley Kubrick, qui venait de recevoir un paquet de films de science-fiction japonais à visionner : « Vous allez faire un film de *space-opera* ? » Le cinéaste lui lança un regard noir et soupçonneux et lui répondit : « Je vous en prie ! Faites très attention à ce que vous écrivez ! ¹ » Onze ans plus tard public et critiques déroutés et/ou émerveillés découvrirent *2001 : l'odyssée de l'espace*, chef-œuvre de Kubrick, de la science-fiction et du cinéma. Cette anecdote résume bien les nombreuses difficultés rencontrées par le cinéma de science-fiction afin d'être reconnu par les critiques, grâce au film de Kubrick, comme un genre majeur et, chose *extraordinaire, adulte*. Car entre le *Metropolis* de Fritz Lang (1928) et le film de Kubrick, la science-fiction fut le plus souvent condamnée aux séries B et Z, tandis que le genre livrait en littérature ses plus grands chef-d'œuvres (la série *Fondation* d'Asimov, les nouvelles de Philip K. Dick, les romans d'Arthur C. Clarke etc.). Mais aujourd'hui même, de nombreuses personnes considèrent d'un air condescendant les films de science-fiction : pour eux *2001* est l'exception qui confirme la règle. Le renouveau et la fin de la science-fiction *sérieuse*. Il n'en n'est rien.

Nous montrerons dans ce dossier que le film de Kubrick fut loin d'être sans descendance. Les *œuvres* (oui, ce sont bel et bien pourtant des films *hollywoodiens* !) qui ont suivi, loin d'être de simples produits engrangeant des milliards de dollars, construisent une véritable mythologie des temps modernes, ancrée à la fois dans le passé, le présent et le futur. Stanley Kubrick déclarait en 1968 : « Si *2001* provoque en vous des émotions, s'il stimule votre inconscient, vos penchants pour la mythologie, il aura atteint son but. ² »

Dans notre première partie tout d'abord, nous tenterons de *prouver* que ces films de science-fiction sont des *nouveaux mythes*. Pour cela nous montrerons que ceux-ci font partie d'une vaste culture populaire de masse, qu'ils réactualisent les mythes anciens et conservent la valeur universelle de ces derniers à travers leur recherche de l'Origine. Dans une seconde partie nous reviendrons aux sources de ces *nouveaux mythes*, au contexte social, politique et artistique qui les a vu naître aux États-Unis à la fin des années 60 ainsi que leurs conséquences esthétiques. Enfin nous évoquerons *la Chimère*, mythologie issue de la perte des repères qui caractérise notre siècle, fondation de la métaphysique et de la modernité de ces *nouveaux mythes*.

¹ Anecdote racontée par Piers Bizony dans *2001, le futur selon Kubrick*, édition Cahiers du Cinéma, 2000, p.68

² Cité par Piers Bizony, *opus cit.*, p. 22.

I. Pourquoi peut-on parler de « nouveaux mythes » ?

1) Une culture orale et visuelle de masse.

Tandis que le XIX^{ème} siècle fut le siècle de la démocratisation de la culture écrite, et plus particulièrement du roman, le XX^{ème} a vu l'avènement et l'essor d'un nouveau médium, auditif et visuel : le cinéma. À l'origine attraction foraine sans avenir (selon les frères Lumière), le cinématographe fut petit à petit reconnu comme un art, mais l'élitisme issu du théâtre et de la littérature vers lequel il s'est orienté n'a pas remis en cause son essence : celle du spectacle de masse. Que son public soit issu de la *bourgeoisie* ou du *prolétariat*, le cinéma demeure un art *populaire*. Mais populaire n'est pas synonyme d'absence ou d'hégémonie de pensée au seul profit du tiroir-caisse. Au contraire, le pouvoir du cinéma réside dans sa capacité à réunir des hommes issus de multiples univers socioculturels face à un même écran, un même film, une même vision, qui ressentiront, interpréteront et se souviendront de ce qu'ils ont vu et entendu de manière différente, et qui communiqueront à d'autres ces vestiges de ce rêve éveillé, confrontant leurs opinions et réinventant le film. À l'instar de la littérature, le cinéma est affaire d'imagination et, comme les mythes, de transmission orale.

Or, depuis le renouveau du genre opéré par *2001 : l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick (1968), les films de science-fiction *hollywoodiens* se sont affirmés comme les sources les plus fertiles de cette imagination et de la transmission qui en découle, grâce aux expériences futuristes extraordinaires que ces œuvres proposent de vivre. L'universalité de leurs propos (que nous détaillerons plus loin) et surtout l'univers fictif créé contribuent largement à leur succès commercial et surtout à faire de ces films des références culturelles populaires inévitables. Pulvérisant tous les records du *box-office* mondial, les films de la saga *Star Wars*¹ créée par Georges Lucas ont accédés dès leurs sorties au rang de mythes populaires, en grande partie relayés par l'énorme (et inédit à l'époque) *merchandising* mis en place² (publicités, novélisations, bande-dessinées, jouets...). Les codes visuels (texte défilant, sabres lasers, Faucon Millennium...), sonores (la musique de John Williams, le bourdonnement des sabres lasers...), les personnages (Luke Skywalker, Yoda, R2-D2, C3-PO, et surtout Dark Vador) et leurs répliques (« Luke, je suis ton père », « Que la Force soit avec toi »...) sont autant d'éléments de l'univers filmique qui ont été intégrés, transmis, détournés, et qui se révèlent désormais comme faisant partie prenante de cette culture primordiale où se nourrit notre imaginaire. *Star Wars* et ses Jedi âgés de seulement vingt-huit ans côtoient mythes et religions millénaires. Bien évidemment, ce jugement ne s'applique pas aux six milliards d'êtres humains peuplant notre planète dans des conditions de vie *plutôt* inégales. Mais le succès et l'impact de la saga de Lucas (car s'il ne doit exister qu'un seul mythe cinématographique, se sera celui-là, de gré ou de force !) dépasse très largement le cadre du monde occidental. Le pouvoir de fascination du cinéma de science-fiction réside surtout dans ses codes visuels très évocateurs qui matérialisent un espace rêvé,

¹ *Star Wars épisode IV, La Guerre des étoiles, un nouvel espoir* (George Lucas, 1977) ; *Star Wars épisode V, L'Empire contre-attaque* (Irvin Kershner, 1980) ; *Star Wars épisode VI, Le Retour du Jedi* (Richard Marquand, 1983) pour la première trilogie. Je n'évoquerais pas la seconde trilogie (épisodes I, II et III) dans la mesure où l'épisode III n'est pas encore sorti à l'heure où j'écris ceci, ce qui ne permet pas d'appréhender cette nouvelle trilogie dans sa totalité.

² De 1977 à 1997, les ventes de licences *Star Wars* ont rapportés 3 billions de dollars !

que se soit grâce à l'écran de cinéma d'un multiplexe new-yorkais, ou grâce à une simple photo découpée accrochée sur les murs de terre battue d'une case africaine.

2) Appropriation et détournement des figures et thèmes mythiques.

Comme nous l'avons vu à l'instant, le cinéma de science fiction est le médium idéal pour la création et la diffusion à grande échelle de cette *nouveaux mythes*. Inspirée par les travaux de Joseph Campbell, la saga *Star Wars* représente la quintessence de cette volonté de créer un mythe contemporain. George Lucas l'a exprimé lui-même¹ : « J'ai d'abord essayé d'adapter certains grands principes mythologiques à mon histoire. [...] Dès que je trouvais un élément qui me paraissait un peu en dehors de la voie que je m'étais tracée, j'essayais de le refaçonner de manière, disons, plus universelle, au sens mythologique du terme... » Ainsi on retrouve dans la saga de George Lucas des figures et thèmes mythiques universels puisés dans les légendes du monde entier. Peter Biskind raconte : « Lucas commença à travailler sur la première mouture de *La Guerre des étoiles* e, février 1972. La première chose qu'il fit fut de lire toute la littérature se rapportant aux contes et aux mythes. C'est chez Castaneda qu'il trouva l'inspiration, en la personne du chaman Don Juan, qui devint Obi-Wan Kenobi. « La Force » dérivait de la « Force vitale » du même Castaneda.² »

La comparaison des parcours des héros³ des trilogies *Star Wars* et *Matrix* permet de se rendre compte de la manière dont ces figures et thèmes mythiques ont été appropriés et détournés par les créateurs de ces *nouveaux mythes*. Luke Skywalker et Thomas Anderson suivent tous les deux le parcours classique du héros : un jeune homme sans expérience engourdi dans son existence monotone qui s'éveillera et partira pour une quête qui le dépasse et qui, après avoir reçu l'enseignement d'un père de substitution parviendra à s'élever jusqu'à devenir un élu, héros sauveur de l'humanité. Ce schéma conventionnel s'il est appliqué au pied de la lettre par George Lucas à Luke Skywalker (cf Mary Henderson), a été en revanche, au fur et à mesure de l'évolution de la saga *Matrix*, de plus en plus détourné par les frères Wachowski. En effet, on découvre à la fin de *Matrix Reloaded* que Anderson-Neo n'est qu'une « anomalie systémique », c'est à dire un programme informatique généré par la Matrice contre laquelle Neo lutte ! Ainsi il n'est pas un homme quelconque qui est parvenu à s'élever au rang de héros : il a été programmé pour être le Sauveur, et condamné à le devenir. Ainsi l'ironie de la saga *Matrix* réside dans le décalage entre ce que le héros croyait avoir choisi (son destin : la pilule rouge ou la pilule verte) et son essence qui le condamne à l'illusion du choix. L'Élu est un pantin manipulé par son père, Dieu. Ce dernier est d'ailleurs souvent appelé l'Architecte, nom donné par les frères Wachowski au programme gérant la Matrice. Mais cette ironie n'est pas une dépréciation moqueuse de la figure héroïque classique : elle met seulement en évidence la fatalité qui depuis l'Antiquité s'abat sur les héros. « Tel est ton destin » dit Vador à Luke.

À travers cet exemple de l'évolution du héros nous avons pu constater que si la réactualisation des figures et thèmes mythiques passe par une appropriation et un détournement de celles-ci, cela ne remet pas en cause les fondements même des mythes. Tel que l'a écrit Mary Henderson⁴, la « mythologie créative » (que nous évoquerons dans une deuxième partie) reste « imprégnée des forces et des valeurs d'un mythe traditionnel ». Les

¹ Cité par Mary Henderson dans *Star Wars, la magie du mythe*, Presse de la Cité, 1998, p.10

² BISKIND Peter, *Le Nouvel Hollywood*, collection « Documents », le cherche midi, Paris, 2002, pp. 350-351.

³ Luke Skywalker dans *Star Wars* et Thomas Anderson dit Neo dans *Matrix*..

⁴ HENDERSON Mary, *opus cit.*, p.12

cinéastes des films de science-fiction réécrivent et renouvellent la mythologie afin qu'elle demeure créative et vivante.

Comme les mythes, ces films sont les supports de l'imaginaire. Il sont à la base de la rêverie des *masses*, chaque individu y transposant ses propres rêves, ses peurs et ses conceptions métaphysiques. Les travaux de l'écrivain Joseph Campbell ont montré l'existence de nombreux thèmes récurrents dans les mythes du monde entier qui confèrent à ses histoires propre à chaque peuple une valeur universelle. Les questionnements métaphysiques (origine du monde, mort etc.) sous-tendent toujours ces récits fabuleux d'aventures, de voyages et de malédictions, les élevant au-dessus de la contingence et de la singularité. Mais les films de science-fiction (*hollywoodiens*, en plus !) ont-ils pour autant, comme les mythes, une dimension universelle ?

3) Vision du futur : vision universelle ?

Nous ignorons tous de quoi notre avenir sera fait : ainsi nous possédons un socle commun d'imaginaire où chacun d'entre nous est libre de se projeter, et de rêver. Mais bien que nous soyons tous égaux face à l'avenir et à la mort, nos visions du futur ne peuvent être identiques, dans la mesure où nous sommes tous issus de milieux ethniques et socioculturels différents. Là où certains fantasmeront à propos de la colonisation de Mars, d'autres rêveront à l'éradication du virus du SIDA, la construction d'écoles, la paix etc. Cette dernière vision du futur semble faire peu d'émules, pourtant n'est-ce pas aujourd'hui comme hier, malheureusement, de la science-fiction ? Ainsi ce genre semble prendre uniquement pour base notre société de consommation occidentale qui, ayant assouvi tous ses besoins vitaux a désormais les yeux tournés vers les étoiles. L'universalité en question semble se limiter au cercle restreint des producteurs et des consommateurs. Mais c'est là considérer la science-fiction comme une simple spéculation sur les progrès futurs de la science et de la technologie. L'avenir n'est qu'un postulat servant de base à une réflexion, à l'image des mythes utilisés par Platon afin d'illustrer ses conceptions philosophiques. « L'intérêt des films tournés vers l'avenir est qu'il puisent dans une expérience non vécue qui doit, par conséquent, faire appel à la réflexion ¹ » déclare Gilles Jacob, délégué général du festival de Cannes 2000, à l'occasion de la rétrospective consacrée cette année-là à la science-fiction. Nous évoquerons plus loin ces expériences non vécues, face auxquelles nous sommes tous égaux, et les conceptions philosophiques et métaphysiques découlant de celles-ci. Nous nous attacherons tout d'abord à montrer en quoi le caractère universel de ces expériences passe par la création d'un cadre visuel cohérent à ce postulat, dans lequel chaque individu, afin de préserver l'universalité du mythe, puisse y retrouver ses propres références culturelles et ainsi s'y projeter.

Il y a en effet de la part des créateurs des œuvres de science-fiction un véritable souci d'universalisation de leurs univers visant à renouer avec cette base d'imaginaire commune (l'avenir) et à se faire rejoindre les cultures et les visions du futur engendrées par celles-ci. Stanley Kubrick choisit la voie de l'abstraction, le film devenant « une expérience non verbale » (Kubrick) aussi universelle que la musique. Voici ce que Stanley Kubrick, avare en explications, déclarait à propos de *2001* :

J'ai essayé de créer une expérience visuelle, qui contourne l'entendement et ses constructions verbales, pour pénétrer directement l'inconscient avec son contenu émotionnel et philosophique. J'ai voulu que le film soit une expérience intensément subjective qui atteigne le spectateur à un niveau profond de conscience, juste comme la musique ; "expliquer" une symphonie de Beethoven, ce serait l'émasculer en érigeant une barrière artificielle entre la conception et l'appréciation.

¹ *L'Express, le magazine*, spécial festival de Cannes, n°2549, p.6

Vous êtes libre de spéculer à votre gré sur la signification philosophique et allégorique du film, mais je ne veux pas établir une carte routière verbale pour 2001 que tout spectateur se sentirait obligé de suivre sous peine de passer à côté de l'essentiel¹.

Pour Kubrick, les mots ne peuvent traduire les sensations et la pensée d'une façon universellement intelligible. Seul les sensations visuelles, sonores et musicales le permettent. Sur une durée de deux heures vingt, on ne compte en effet que quarante minutes de dialogues, dont une bonne partie sont des banalités d'usage interplanétaires... « Bonjour M. Floyd, avez-vous fait bon voyage ? » Ironie du cinéaste : nous ne communiquons pas mieux par nos mots que les singes par des cris. Mais paradoxalement, Kubrick utilise des musiques renvoyant au passé. Les morceaux de Richard et Johannes Strauss, György Ligeti et Aram Khatchatourian résonnent dans l'espace comme nulle musique contemporaine n'aurait pu le faire², et demeurent indissociables du film. *Le Beau Danube Bleu* de Johannes Strauss, monument de la culture occidentale, fait dorénavant valser les vaisseaux spatiaux. Kubrick est parvenu à réintégrer des éléments très connotés culturellement dans un concept qui les abstrait complètement de leurs origines et les universalise. Quand aux personnages et aux décors, ils renvoient aussi peu que possible à un univers culturel ou au passé : russes et américains sont aussi bureaucratiques et fades les uns que les autres. À la différence de la musique extra-diégétique, l'univers aseptisé de *2001* n'a pas d'Histoire, l'univers culturel y est complètement nivelé, inexistant (sauf dans la chambre d'hôtel de la fin), à l'image de ces hommes-singes identiques et sans passé. À une différence près : en 2001, tout y est glacialement neuf.

À l'opposé, le créateur de *Star Wars*, George Lucas, a exprimé cette volonté d'universalité en créant un univers visuel et mythologique par le mélange des cultures du monde entier. Les kimonos japonais de Luke Skywalker et Obi-Wan Kenobi (avec une bure de moine franciscain pour ce dernier) côtoient le robot Art Déco C3-PO ; un géant poilu inspiré du Yéti (Chewbacca) ; un cow-boy interplanétaire (Han Solo) ; sans oublier un chevalier noir (Dark Vador) au casque et au masque ressemblant respectivement au *kabuto* et au *mempo* des samouraïs japonais. Les officiers de l'Empire Galactique portent des uniformes bavarois de la Première Guerre Mondiale, les tranchés de la bataille de Hoth évoquent cette même guerre, et l'on passe à la vitesse de la lumière des sables de Tatooine à la forêt d'Endor en passant par la ville Art Nouveau de la Cité des Nuages. Ces emprunts nous renvoient constamment non à un passé, mais à deux : celui de l'univers filmique et le nôtre

Cette conception a fait école. On retrouvera dans *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) cette rencontre de cultures différentes, qui crée un univers hétérogène mais cohérent, riche et baroque. La ville de Los Angeles en 2019 noyée dans la brume, la pluie et l'obscurité, avec ses raffineries et ses immeubles néo-gothiques dominés par les pyramides de la Tyrell Corporation, reste la plus fascinante ville futuriste créée par le cinéma, avec la *Metropolis* de Fritz Lang (1928) qui l'a inspirée. Elle est un microcosme multiethnique et multiculturel, en opposition au nivellement opéré par la Matrice dans la trilogie *Matrix* des frères Wachowski³. Dans cette saga en effet, le monde virtuel présente pour seul aspect celui de l'*american way of life* avec buildings identiques et rues au cordeau peuplées de costumes-cravates. Dans la ville de Zion (cité biblique), dernier refuge du monde *réel*, se mêlent au contraire, comme dans les deux exemples précédents, nationalités et cultures. La trilogie des frères

¹ Extrait d'une interview de Stanley Kubrick parue dans le magazine *Playboy* en 1968.

² Stanley Kubrick avait commandé au compositeur de musique de film américain Alex North d'écrire une partition. Ce dernier découvrit avec horreur que le cinéaste n'en n'avait pas utilisé une seule note ! Kubrick lui avait préféré ses vieux vinyles rayés qu'il avait utilisé pour son premier montage...

³ *Matrix*, 1999 ; *Matrix Reloaded* et *Matrix Revolutions*, 2003

Wachowski entend dénoncer le nivellement culturelles des *masses* en donnant au monde virtuel (notre *présent* !) la froideur sans passé et l'aseptisation de *2001*. Paradoxalement, c'est le futur (le monde *réel*) qui renvoie au passé ! Mais nous verrons que ceci n'est que superficiellement paradoxal.

En effet il n'y a peut-être pas dans ces films une vision complètement universelle, mais du moins une vision d'universalité. L'individu est un être humain avant toute autre distinction ou classe. L'universalité de ces *nouveaux mythes* réside dans le sentiment qu'ils nous donnent de notre appartenance à une même espèce. Pour cela ils nous renvoient constamment à notre passé, à nos origines.

4) L'Origine du monde

Comme nous l'avons vu précédemment, les films de science-fiction, en réactualisant les mythes, s'inscrivent dans une même dimension universelle et métaphysique. George Lucas a sorti les différents emprunts aux mythologies de leur contexte initial afin de les intégrer à cet imaginaire universel primordial évoqué par Campbell dans lequel semblent baigner mythes et rêves. La saga *Star Wars* renvoie par son univers visuel et ses multiples références à une époque lointaine, à cet « il était une fois » des contes, un Âge d'Or perdu mais dont subsiste en nous quelques vestiges qui composent notre imaginaire. La phrase d'ouverture de chaque film de la saga : « Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine... » ravive cet inconscient et sonne comme le réveil de cet Âge d'Or oublié. L'univers de *Star Wars* est à l'image du Faucon Millenium, paradoxal : vieux vaisseau spatial rouillé qui va à la vitesse de la lumière. Tout en représentant un monde à la technologie extrêmement avancée (le futur, donc, de notre point de vue), l'univers de *Star Wars* se situe *a contrario* dans un passé mythique. Il possède une Histoire, la nôtre. George Lucas a exacerbé le caractère relatif de la science-fiction, que nous avons évoqué précédemment, en faisant de nous, Terriens, les descendants retournés à « l'âge de pierre » de cette mythique communauté intergalactique dont nous serions tous issus et dont nous avons perdu tout lien. Il résout ainsi le problème de l'universalité du futur par la création d'un passé universel. La saga de George Lucas répond parfaitement à la définition du mythe par Mircéa Éliade:

[Le mythe] raconte une histoire sacrée; il relate un événement qui a eu lieu dans le temps primordial, le temps fabuleux des "commencements". Autrement dit, le mythe raconte comment, grâce aux exploits des Êtres Surnaturels, une réalité est venue à l'existence, que ce soit la réalité totale, le Cosmos, ou seulement un fragment: une île, une espèce végétale, un comportement humain, une institution. C'est donc toujours le récit d'une "création": on rapporte comment quelque chose a été produit, a commencé à être¹.

Star Wars est donc un mythe, dans la mesure où ces derniers tentent de décrire l'origine de l'humanité. Neuf ans auparavant, le film de Stanley Kubrick, *2001 : l'odyssée de l'espace* témoignait déjà de cette volonté de créer une mythologie universelle et de réinventer nos origines, mais d'une manière plus radicale² que celle de George Lucas. Piers Bizony raconte ses premières impressions, lorsqu'il vit le film à sa sortie en 1968, à l'âge de neuf ans : « Le film commençait bien : un lever de soleil dans l'espace, et une musique très forte, très excitante. Dix minute plus tard je commençai à m'ennuyer. J'étais déçu. Je me disais que les séquences d'ouverture avec les singes devaient provenir d'un autre film, et que le projectionniste s'était trompé de bobines.³ » Le petit Bizony ne fut pas le seul à penser cela : le soir de la première devant le Tout-Hollywood, deux-cent quarante

¹ ÉLIADE Mircéa, *Aspects du mythe*, Paris, NRF/Gallimard, 1963, Coll. « Idées », p. 15.

² Nombreux sont ceux qui disent : « une manière plus adulte », afin de souligner « l'infantilisme » de la saga *Star Wars*...

³ BIZONY Piers, *opus cit.*, p. 8

personnes quittèrent la salle... En effet, quoi de plus déroutant et paradoxal qu'un film de science-fiction dont l'action débute il y a quatre millions d'années ! Mais quoi de plus logique pour un artiste souhaitant remonter aux origines de l'humanité et des mythes. Car avec *2001* Kubrick ne s'est pas *contenté* de réaliser « le film de *space opera* de référence » (selon ses propres termes) et de révolutionner le langage cinématographique, il est parvenu à raconter l'origine et l'évolution de l'espèce humaine, depuis les australopithèques jusqu'aux vaisseaux spatiaux. Du désert africain jusqu'à « Jupiter et au-delà de l'Infini » (carton du film). Du pré-humain au surhomme.

Cette évolution est scandée par l'apparition de solennels monolithes noirs, obscurs signes d'une intelligence extraterrestre supérieure (divine ?). En effet c'est cette dernière qui a inspiré aux pré-humains l'utilisation des os comme armes. Celles-ci ont permis aux hommes-singes de chasser, terrasser leurs ennemis, conquérir le monde et devenir hommes. Puis le fameux raccord *bondissant* substitue l'os gourdin par un vaisseau spatial thermonucléaire. Un geste, un os jeté en l'air après le premier meurtre, et voilà l'humanité et sa science triomphante en route vers les étoiles. La plus belle ellipse du cinéma (le progrès), et la plus effrayante (le meurtre). L'humanité et son évolution sont ainsi représentés en un seul mouvement, et un seul chapitre. En effet le découpage du film réunit le *prologue* préhistorique et les séquences situées en 2001 jusqu'à la découverte du deuxième monolithe en un même chapitre : « l'aube de l'humanité ». Ainsi ce n'est pas parce que l'être humain a colonisé la lune qu'il est devenu *homme*. Il est une espèce en perpétuel devenir : le futur, c'est déjà du passé.

Cette conception sera exacerbée dans les années 80 et 90 sous l'influence du mouvement punk et de son « *No Future !* ». En effet, des films tels que la trilogie *Terminator*¹ ou *L'Armée des douze singes* (Terry Gilliam, 1996) représentent un univers apocalyptique dont la seule issue réside dans le retour dans le passé. De plus, le retour dans le passé, l'espace-temps situé avant l'autodestruction de l'humanité, vise à retourner à l'origine du Mal (virus ou guerre nucléaire), afin de le détruire. Le but des protagonistes de ces films est d'empêcher qu'advienne l'inévitable : le futur. À l'image de James Cole (Bruce Willis) dans *L'Armée des douze singes* qui veut rester dans le passé, ces films témoignent d'une peur de l'avenir héritée de la Guerre Froide et d'une régression nostalgique vers le passé, royaume des certitudes, loin des peurs du présent et de sa fuite en avant². Cette régression est poussée à son maximum dans le superbe film de Terry Gilliam, puisque Cole est abattu sous ses propres yeux, alors qu'il était enfant... La boucle est bouclée. À l'instar de la fin de *2001* ? Certes Dave Bowman meurt puis retourne à l'état de fœtus mais ce n'est pas là une régression, dans la mesure où il devient un « *Enfant des Étoiles*³ ». Il a quitté la Terre homme, il la revoit surhomme. Le retour est synonyme d'évolution, de renouveau, et non de fixation hors de l'espace et du temps. Odyssée non d'un homme mais de l'espèce humaine, *2001* est résolument tourné vers l'avenir. Cette vision progressiste et évolutionniste n'est néanmoins pas dépourvue de pessimisme : car si l'homme veut devenir Dieu et être fait de la même matière que ses créateurs, il doit utiliser la violence (l'os gourdin), abandonner tout passé et mourir. Guidé par un être supérieur malgré lui, manipulé, il est condamné à évoluer, sans échappatoire possible. Car la chambre d'hôtel au mobilier Louis XVI tape-à-l'œil dans laquelle Dave Bowman finit sa vie, étrange refuge hors du temps, n'est qu'une construction de son esprit : tout retour nostalgique dans le passé est illusoire. *No Past*. Seul horizon: le futur, c'est-à-dire la destinée et la peur.

¹ *Terminator* (James Cameron, 1984) ; *Terminator2, le jugement dernier* (James Cameron, 1990) ; *Terminator3, le soulèvement des machines* (Jonathan Mostow, 2003)

² On peut rapprocher cette conception de celle de Pirandello dans *Henri IV*.

³ Terme employé dans le roman éponyme de Clarke et Kubrick, publié simultanément au film.

Ainsi, derrière un optimisme *positiviste* quand aux progrès futurs de la science, la métaphysique développée dans *2001 : l'odyssée de l'espace* est particulièrement pessimiste. Derrière le regard de « l'Enfant des Étoiles » se cache de la souffrance : celle d'un homme condamné par le Temps à devenir surhomme. Kubrick est ainsi parvenu à élever le film de science-fiction au rang de nouveau mythe par la ré-interprétation qu'il propose de l'origine de l'humanité, de son évolution, de son devenir. Par sa seule écriture cinématographique, il a réécrit la métaphysique. Avec ce film-phare, la mythologie a trouvé son nouveau médium : le cinéma de science-fiction.

Bien que peu de films parviennent à acquérir une dimension mythique, voilà bel et bien le vecteur idéal à une nouvelle mythologie. Ces films, mêlant sensations, imagination et réflexion, avec une portée populaire, mondiale et quasi-universelle, peuvent être qualifiés de *nouveaux mythes* dans la mesure où ils réactualisent les mythes anciens et leur donnent une nouvelle vie, à l'aune de la modernité, des événements et des idées de leur époque. Dans la partie suivante nous nous interrogerons sur les conditions politiques, sociales et artistiques de création de cette nouvelle mythologie ainsi que leurs conséquences esthétiques et philosophiques.

II. Aux sources de ces nouveaux mythes

1) « La mythologie créative » et le temps présent.

« L'artiste est celui qui est capable de transcrire les mythes de son époque¹ » écrivait Joseph Campbell. Ainsi, bien que les mythes aient une vocation universelle et que la science-fiction représente non le présent mais le futur, les *nouveaux mythes*, les films de science-fiction américains, s'inscrivent dans un contexte de création, et donc dans leur époque. Comme nous l'avons vu précédemment, la singularité peut conduire à l'universalité. Les cadres spatio-temporel, culturel, social, économique et politique influent fortement sur la création de toute œuvre. En l'occurrence, la science-fiction est née au cours du XIX^{ème} siècle avec le développement de la science et du positivisme scientifique qui l'accompagnait, ainsi que le rappelle le critique de cinéma Jean-Pierre Dufreigne :

Quand le punk bramait «No Future ! » déjà, il retardait. Le futur, l'actuel, existe depuis le XIX^{ème} siècle. Il est né avec les vaccins, le télégraphe Morse, l'avion, l'automobile, le cinéma et la science-fiction, qui résuma via Jules Verne, via H. G. Wells, les autres inventions. La SF fut donc décrété « conte de fées des temps modernes ». Non, répond l'écrivain Jean-Pierre Andrevon, « conte de faits. Des faits têtus qui prennent naissance autour de nous, tous les jours. La science-fiction se borne à leur donner un petit coup de pouce ». [...] Le génie de la SF est d'ouvrir l'œil et de déceler, d'après ce qui se passe, ce qui va se passer. Le futur existe donc depuis que H. G. Wells et Jules Verne l'ont décrit au présent.²

Mais si la littérature de science-fiction avait pris son essor avec les progrès scientifique du XIX^{ème}, le cinéma de science-fiction, avant la sortie du film de Kubrick en 1968, avait pris du retard sur les progrès technologiques, ce qui est particulièrement paradoxal et préoccupant pour un genre dont le génie est censé être « d'ouvrir l'œil et de déceler, d'après ce qui se passe, ce qui va se passer ». Voici ce qu'écrivit Arthur C. Clarke, co-scénariste du film de Kubrick :

Quel était le contexte, au début de 1964 ? Le projet Mercury était achevé. Les premières capsules Gemini habitées par deux hommes ne seraient opérationnelles que l'année suivante. Le débat sur la nature du sol lunaire faisait toujours rage. Et le module lunaire Apollo en forme d'insecte se trouvait encore sur les planches à dessin. Même si dans les coulisses, on ne chômait pas, même si la NASA dépensait chaque jour l'équivalent du budget total de notre film (plus de dix millions de dollars), la recherche spatiale semblait marquer le pas. Mais les prévisions ne laissaient planer aucun doute. Avant que 2001 : l'odyssée de l'espace soit fini, des hommes marcheraient sur la Lune.

*Il nous fallait devancer l'avenir [...]
[...] Stanley et moi devons imaginer une histoire que les événements des années à venir ne risquaient pas de rendre obsolète ou, pire, ridicule. Quand je revois aujourd'hui notre petit film (sic) je me dis que nous nous en sommes plutôt bien sortis.³*

En effet la course à la Lune n'avait pas inspiré auparavant des œuvres impérissables. Comme l'exprime Kubrick, dans le communiqué de presse de la MGM publié le 23 février 1965 annonçant la mise en chantier de *Journey beyond the stars* (le futur 2001) : « L'espace est un des grands sujets de notre époque. Il est pourtant totalement absent de l'art sérieux et de la littérature. On est en train de construire les premiers vaisseaux capables

¹ Cité par Mary Henderson, *opus cit.*, p. 12.

² *L'Express, le magazine*, spécial festival de Cannes, n°2549, p. 9.

³ Avant-propos de l'ouvrage de Piers Bizony, *opus cit.*, p. 6.

de d'embarquer un équipage humain. [...] Le moment est venu de rompre avec les clichés du Monstre et du Savant Fou¹. » Le message est clair : il faut en finir avec les séries B et Z, leurs fusées dorées en forme de cigares confectionnées en carton et leurs astronautes avec un bocal à poissons rouges sur la tête... À l'heure où États-Unis et U.R.S.S. écrivaient les premières et les plus glorieuses pages de l'histoire de la conquête spatiale, le cinéma de *space opera* semblait irrécupérable. Les faits venaient d'échapper à l'Art. La science-fiction était dépassée par les événements. Kubrick, soucieux de ne pas être victime de ce *complexe de la science-fiction* entendait, lui, créer une vision du futur basée sur les progrès techniques de son temps, le film devenant le prolongement rationnel et scientifique du présent. Pour cela Kubrick s'est entouré de nombreux collaborateurs, certains ayant travaillé pour la NASA. Le réalisme scientifique venait de faire son entrée dans la science-fiction.

En tant que « conte de faits » et non « conte de fées », la science-fiction semble s'opposer aux mythologies. Mais il n'en n'est rien car le caractère moderne de ces *nouveaux mythes*, que nous développerons dans une troisième partie, réside justement dans l'irruption du sacré, « la Chimère », à travers le matérialisme scientifique inhérent à toute œuvre de science-fiction. L'artiste est celui qui est capable de ressentir le présent, ses espoirs et ses peurs (que nous détaillerons plus loin), à travers les faits contemporains et passés, individuels et collectifs. Mais l'œuvre créée n'a pas seulement une résonance particulière, mais aussi universelle, ainsi que l'a exprimé Joseph Campbell dans *Les Masques de Dieu*, à travers le concept de « mythologie créative ». Mary Henderson évoque cette conception :

[Joseph Campbell] décrit le processus selon lequel un artiste prend les signes et les symboles qu'il a rassemblés au cours de ses expériences passées pour les transformer en une métaphore capable de lever le voile sur l'un des mystères de l'expérience humaine. Si l'expérience passée présente un sens très profond, si l'œuvre en cours de création est capable de transmettre quelques-uns des éléments de ces fameux mystères, alors la résultante sera certainement imprégnée des forces et des valeurs d'un mythe traditionnel.²

Ainsi malgré le caractère contingent de sa création, l'œuvre est transfigurée et élevée jusqu'à une dimension mythique et universelle. Le relatif devient l'absolu. Bien entendu, nous avons vu précédemment que cet *absolu* est discutable. Les meilleures œuvres de science-fiction, celle qui, encore aujourd'hui nous font rêver, réfléchir et frissonner, sont celles qui ont échappé à la contingence du présent et à la simple extrapolation des futurs progrès scientifiques, pour accéder à l'universalité. Si le film de Kubrick a échappé au *complexe de la science-fiction* évoqué, et n'apparaît pas aujourd'hui daté, cela tient à deux aspects : premièrement, nous sommes loin d'avoir atteint la technologie minutieusement imaginée ; et deuxièmement *2001* n'est pas une simple vision du futur mais un véritable questionnement métaphysique et philosophique, auxquelles les progrès scientifiques ne pourront apporter de réponse.

2) La Guerre Froide et « le règne de la quantité »

Mais si les films de science-fiction tendent vers la dimension universelle des mythes, ils témoignent également des préoccupations de leur temps, et des mutations de la société. Une critique de *Brazil* (Terry Gilliam, 1984) dans *Epd Film* exprime cet aspect paradoxal de l'œuvre de science-fiction : « À partir de visions futuristes et de réminiscences du passé, Gilliam crée des paradoxes que l'on ne peut résoudre que si l'on est prêt

¹ Cité par Piers Bizony, *opus cit.*, p. 15.

³ HENDERSON Mary, *opus cit.*, p. 12.

à accepter que c'est du présent qu'il est question.¹ » Le film d'anticipation de Gilliam, qui décrit un monde totalitaire où George Orwell et Kafka croisent les Marx Brothers, témoigne de l'influence sur les œuvres de science-fiction de la Guerre Froide (dictature et surveillance) et du « règne de la quantité » défini par Pirsig dans les années 70 (technocratie absurde et enrayée).

La Guerre Froide a eu une influence diverse sur la production d'œuvres littéraires et cinématographiques de science-fiction. Dans les années 50, une vague d'envahisseurs venant de Mars-la-rouge (donc communistes) attaque la Terre ou plutôt *le monde libre* (*La Guerre des Mondes*, Byron Haskin, 1953). Philip K. Dick a quand à lui dénoncé la course à l'armement, le maccarthysme (*Là où il y a de l'hygiène...* 1955) et décrit les conséquences de l'apocalypse nucléaire. La guerre nucléaire, qui semblait à l'époque inévitable, inspira de nombreux films d'anticipation traitant non du conflit mais de ses désespérés *lendemains* (*Le Dernier rivage* de Stanley Kramer, 1959). Parallèlement à la menace de l'autodestruction prochaine de l'humanité, que mettra en scène Kubrick avec beaucoup d'humour noir dans *Docteur Folamour* (1964), le stalinisme et le maccarthysme conduisit à la description de sociétés totalitaires où l'arbitraire règne en maître sous l'œil-caméra du dieu de la surveillance des esprits, le fameux Big Brother du *1984* de George Orwell (1950). Ce chef-d'œuvre de la littérature d'anticipation s'est affirmée comme une référence incontournable, et est devenue une sorte d'œuvre-mère pour toute une descendance cinématographique très honorable (*THX 1138*, George Lucas, 1971 ; *Brazil...*). Avec la fin des années 60, la dilution des peurs opérée par la course à la Lune, métaphore du conflit, conduisit à écarter l'hypothèse d'une prochaine Troisième Guerre Mondiale. Les attentions se tournèrent vers le fonctionnement même de la société capitaliste, abandonnant du même coup pour un temps apocalypses et envahisseurs. Car avec le désastre de la guerre du Vietnam, la contre-culture et les mouvements étudiants désignèrent comme ennemi non plus l'U.R.S.S. mais le gouvernement américain. Jürgen Müller et Jörn Hetebrügge décrivent l'état d'esprit de cette aube des années 70:

[les États-Unis étaient] à l'époque profondément traumatisés et divisés. La guerre du Vietnam - la légitimation de l'intervention était de toute façon plus que douteuse - n'en finissait pas et ses victimes étaient de plus en plus nombreuses. Quand au scandale du Watergate, il anéantit définitivement le reste de confiance qui subsistait en l'administration politique. En tant qu'instance morale, l'Amérique avait perdu la partie, et le cinéma américain fit un portrait prenant de cet ébranlement capital. Face au regard sceptique qu'il pose sur ce qui l'entoure se dresse néanmoins l'incroyable enthousiasme des cinéastes pour leur médium.²

En 1967, Arthur Penn déclarait à propos de son film *Bonnie and Clyde* (certes plutôt éloigné de la science-fiction !) : « On est en pleine guerre du Vietnam, ce film ne peut pas être tout immaculé, aseptisé. Fini le simple bang bang. C'est furieusement sanglant désormais.³ » Quand on voit des soldats et des civils abattus en direct à la télévision, on ne peut plus fermer les yeux sur l'horreur. Ainsi les artistes de cette époque charnière tentèrent de retranscrire les mutations de la société américaine à travers de nouveaux sujets et une nouvelle esthétique (la fusillade au ralenti de *Bonnie and Clyde*). Le mouvement hippie trouva dans la science-fiction un moyen de réflexion et de dénonciation de la société de consommation et de ses dérives : pollution, corruption et surpopulation (*Soleil Vert*, Richard Fleischer, 1973). Mais comme nous le verrons plus tard, les films de science-fiction se sont surtout imposés en réaction à cette remise en cause des valeurs traditionnelles, avant d'en faire la critique.

¹ Cité dans *Films des années 80* (sous la direction de Jürgen Müller), Taschen, 2003, p.274.

² Sous la direction de Jürgen Müller, *Films des années 70*, Taschen, 2003, p. 9.

³ Cité dans l'ouvrage de Peter Biskind, *opus cit.*, p. 19.

La science-fiction devint le meilleur vecteur des peurs face à l'invasion croissante des industries, des machines et des ordinateurs, c'est-à-dire ce que Robert Pirsig, dans *Le Zen et l'art d'entretenir votre motocyclette* nomme « le règne de la quantité », dont le samouraï que combat Sam Lowry en rêve dans *Brazil* peut être le symbole. Pirsig : « On assiste à l'avènement du « règne de la quantité » quand la technologie est autorisée à créer non seulement sa place légitime mais également la relation que nous entretenons avec elle...¹ » Les robots, depuis leur apparition dans la pièce de Karel Capek *R.U.R. Les robots universels de Rossum* (1921), semblaient en effet avoir quitté la fiction pour rejoindre la réalité... La technocratie, à l'opposé de l'éloge du progrès des années 60, devenait une menace. La science-fiction, qui exalte les progrès techniques et scientifiques mais aussi en démontre leurs conséquences néfastes, est ainsi le moyen idéal de questionnement, de dénonciation et d'apport de réponses à ce phénomène. *2001* et *Star Wars* confrontent en effet bonne et mauvaise technologie, et tentent de montrer la voie que doit suivre l'homme afin de ne pas devenir esclave de sa propre technologie : tuer Hal 9000 dans *2001*, détruire l'Étoile Noire dans la *Guerre des étoiles*. Les films de *space opera* ont une vision optimiste de la technologie, dans la mesure où sans bonne technologie, ils ne peuvent lutter contre la mauvaise. L'homme *victime* de l'*american way of life* peut donc soupirer : nul besoin de retourner à l'âge de pierre pour rester un homme libre... À moins d'être un ewok comme dans *Le Retour du Jedi*.

Comme nous l'avons vu, la science-fiction est un genre fortement dépendant du contexte de création de l'œuvre. Il y est plus question du présent que du futur. la Guerre Froide et « le règne de la quantité » ont eu des conséquences diverses sur les œuvres de science-fiction. Nous explorerons les deux mouvements principaux qui se sont dessinés dès la fin des années 60 : d'un côté la recherche d'une nouvelle frontière, afin de retourner à l'Âge d'Or et à ses valeurs ; de l'autre, la tentative de destruction du mythe de cette même frontière. La preuve qu'une même cause peut produire plusieurs effets radicalement différents...

3) La recherche d'une nouvelle frontière et le retour à l'Âge d'Or.

George Lucas : « Quand j'étais gosse, j'étais un grand amateur des aventures de Buck Rodgers et de Flash Gordon. J'avais vu presque tous les feuilletons et je les trouvais très exaltant. Nous entrons à peine dans l'ère de la conquête spatiale et c'était fort tentant de créer une toute nouvelle mythologie à propos de cet espace que nous étions sur le point d'explorer.² » Nous allons voir dans cette partie que cette nouvelle frontière mit du temps malgré tout pour s'imposer.

Le mythe de la frontière et l'esprit pionnier qui l'accompagne sont typiquement américains. Les Etats-Unis, terre d'immigration, ont trouvé dans le western la mythologie capable de fonder les *valeurs* de ce pays dit neuf et vierge, *sans passé*. Ainsi dans les années 40 et 50, des figures héroïques incarnées au cinéma par John Wayne, Henri Fonda et James Stewart défendent le progrès, la famille et le capitalisme contre des indiens sauvages ou d'autres obstacles à la construction de la nation américaine. L'astronaute John Glen, le premier américain à avoir été envoyé dans l'espace en 1960, inaugura une nouvelle ère. Au cours des années 60, les *space cowboys* remplacèrent dans le cœur des spectateurs les vieux héros de l'Ouest, les retransmissions de leurs exploits à la télévision concurrençant le cinéma. Il ne faisait nul doute que la Lune, vierge territoire et enjeu de tout les efforts de la nation américaine, était devenue la nouvelle frontière. L'espace, quoi de plus vaste pour assouvir l'esprit pionnier et de plus grandiose pour une nouvelle mythologie ? Comme le dit George Lucas :

¹ Cité par Mary Henderson, *opus cit.*, p. 152.

² HENDERSON Mary, *opus cit.*, p. 136.

J'ai tout de suite été fasciné de constater qu'on pouvait trouver un remplaçant au western, cette mythologie qui était en train de partir à la dérive. L'un des facteurs les plus importants qui se rapportent à cette mythologie, c'est que tout se passe au-delà des frontières, au-delà des montagnes. Tout peut arriver quand on se trouve dans un endroit mystérieux. Là, les métaphores peuvent aller bon train. Je me suis donc dit que l'espace était bel et bien la dernière frontière.¹

2001 : *l'odyssée de l'espace* incarnait parfaitement cette conception de l'espace comme nouvelle frontière où « les métaphores peuvent aller bon train », et où la mythologie peut se développer. Mais Kubrick ne tente en aucun cas de redonner à son pays un mythe fédérateur et patriotique, à l'image des westerns. Nous développerons ce point. Chez Kubrick l'espace est synonyme de lenteur et de vide absolus. Le noir et le silence sont omniprésents, jusqu'à l'oppression. C'est l'univers matérialisé de la Mort. À ce titre, le film témoigne paradoxalement de la foi dans le progrès mais aussi de l'échec de la nouvelle frontière et de ses valeurs. Car, comme l'écrit Piers Bizony, le contexte socio-politique avait particulièrement changé en 1968, par rapport à la décennie précédentes :

Le propos philosophique de Kubrick s'incarne dans la puissance industrielle d'une grand nation au faîte de ses capacités. Quand le film sort, les États-Unis ne sont plus aussi sûrs d'eux-mêmes - en tout cas, ils ne sont plus aussi sûrs d'avoir envie de construire des cités sur la Lune avant la fin du XX^{ème} siècle. La guerre dans le sud-est asiatique a réduit en fumée des milliards de dollars des contribuables. La NASA parle beaucoup moins de « conquête » de l'espace et de « colonisation » des planètes. En des temps aussi incertains, il n'est plus convenable d'employer ce genre de vocables.²

Ainsi le mythe tout neuf de l'espace comme nouvelle frontière, créée par et pour la Guerre Froide (dans la mesure où la course à la Lune fut une *bataille* de ce conflit), fut temporairement détruit par celle-ci. Piers Bizony écrit : « Les jeunes spectateurs qui avaient tant aimé les images spectaculaires de Kubrick pendant l'été 1968 sont dans un état d'esprit beaucoup moins réceptif un an plus tard. Trop de garçons de leurs générations fuient pour ne pas être mobilisés, beaucoup d'autres reviennent du Vietnam, simples corps enveloppés dans des sacs plastiques.³ » Enterrée, la nouvelle frontière renaît finalement à la fin des années 70, les changements politiques entraînant un changement d'état d'esprit de la part du public. Comme le dit Steven Spielberg : « J'avais un désir ardent d'étoiles, de voyages dans l'espace, je voulais m'envoler de notre planète ; mon enfance n'a pas été particulièrement heureuse, c'est pourquoi j'ai toujours cherché des possibilités de fuir⁴ », à l'image du Sam Lowry de *Brazil* lorsqu'il se rêve en Icare de métal... Il en était de même pour de nombreux américains, comme Peter Biskind l'écrit ici:

Symbolique de ce changement de vision, La Guerre des étoiles l'est aussi de la nouvelle société qui avec Carter et la fin de la guerre du Vietnam s'était mise en place. Les radicaux revenaient alors, en masse, vers des positions plus modérées. Comme [George Lucas] l'avait diagnostiqué assez tôt, le bruit et la fureur commençaient à lasser, et si être un acteur de l'Histoire avait pu il y a quelques années auparavant sembler excitant, cela devenait maintenant fatigant. Dans un article intitulé «Fear of movies », [la critique de cinéma de The New Yorker Pauline Kael] avait exprimé la même analyse. Elle avait remarqué que les spectateurs commençaient à se lasser de la violence, qu'ils voulaient maintenant du divertissement, de la joliesse et non plus des horreurs. Ce désir, selon elle, débouchait sur un nouveau puritanisme culturel [...] Dans ce contexte, La Guerre des étoiles tombait à pic.⁵

¹ HENDERSON Mary, *opus cit.*, p. 136.

² BIZONY Piers, *opus cit.*, p. 21.

³ BIZONY Piers, *opus cit.*, p. 21.

⁴ Cité dans *Films des années 70*, p.480.

⁵ BISKIND Peter, *opus cit.*, p. 272.

Dans l'universalité de la saga de Lucas se trouve la volonté de voir la grande famille américaine enfin réunie et solidaire autour de valeurs morales clairement définies, comme à l'époque mythique des pionniers de John Ford. Peter Biskind continue : « Avec sa morale manichéenne [...] Lucas redonnait un sens à des valeurs comme l'héroïsme ou l'individualisme, bien malmenées dans les années précédentes. » Le vaisseau spatial sert de béquille à cette société en mal de repères. Car les parents nostalgiques n'ont vu dans les années 70 que décadence et désobéissance de leurs enfants. Ces derniers, leurs rêves perdus, leurs utopies détruites, ne savent vers qui se tourner. Tous ont les yeux tournés vers cet Âge d'Or, base insondable de nos sociétés et de notre humanité que Lucas a rendu visible avec *Star Wars* à travers les procédés que nous avons évoqué précédemment.

Après une décennie marquée par des conflits internes, la saga de George Lucas peut ainsi être perçue comme une tentative de retrouver les vraies valeurs de l'*American Dream*, jusque dans son esthétique, comme le dit Peter Biskind : « Cinématographiquement, le film marquait également une rupture avec les tentatives de déconstruction des genres des années précédentes. On était loin d'Altman, de Penn, de Scorsese ou de Hopper. Lucas, comme Spielberg, réhabilitait les structures que ceux-ci avaient tenté de dynamiter en revitalisant et en remettant au goût du jour les bonnes vieilles formules des années d'après-guerre.¹ » Le président de *Twentieth Century Fox*, Alan Ladd Junior déclare : « Lucas a prouvé aux spectateurs qu'on pouvait encore s'impliquer corps et âme dans un film, le regarder au premier degré, sans ironie, se laisser emporter, hurler et applaudir.² » Le public retrouve son émerveillement d'enfant, au détriment de l'esprit critique et du décalage ironique que le cinéma des années 70 n'avait cessé de défendre. Régression infantile selon certains critiques, mais volonté affirmée de revenir non seulement aux bases de la morale, mais aussi du cinéma.

Comme le dit un critique de *Monthly Film Bulletin* à propos de *l'Empire contre-attaque* : « Dès que retentit la musique puissante de John Williams et que nous voyons défiler le générique d'ouverture, nous sommes de retour dans des environnements plaisants et anxieux pour un bon moment – c'est comme passer l'entrée principale de Disneyland, où le Bien et le Mal ne sont jamais confondus et où le juste gagnera toujours.³ » La comparaison avec Disneyland souvent avancée péjorativement afin de décrier la *dérive infantile* de ces films *luna park*, exprime bien le désir de retour à l'innocence de l'enfance (les attractions de Disneyland donc), cet Âge d'Or perdu que Lucas et Spielberg tentent de retrouver à travers leurs films. Les *money makers* seraient victimes du complexe de Peter Pan... L'enfance, c'est l'absence de passé, de culpabilité, donc de Mal. Tout y est à construire, comme dans l'Ouest américain, l'homme a ainsi la possibilité de renouer avec des bases saines et solides, afin de bâtir un monde meilleur. Dans la volonté qui y est inhérente de retourner à l'origine du monde, les concepts de la frontière et de l'Âge d'Or sont donc indissociables de la notion même de mythe.

4) Mort de l'innocence : le réveil

Mais la modernité de ces *nouveaux mythes* réside non seulement dans la réactualisation « des forces et des valeurs [des] mythe[s] traditionnel[s] » (Henderson à propos de la « mythologie créative » de Campbell), mais également dans la remise en cause des fondations de celles-ci. En effet, cette mythologie de la nouvelle frontière ne tarda pas à être critiquée, dans la lignée des mouvements contestataires émergeant avec la guerre du Vietnam que nous avons évoqué précédemment. « Une vie nouvelle vous attend dans les colonies de l'espace, saisissez

¹ BISKIND Peter, *opus cit.*, p. 273.

² Cité par Peter Biskind, *opus cit.*, p. 273.

³ *Films des années 70*, p. 628.

vosre chance de tout recommencer à zéro... » brament sans cesse les haut-parleurs de *Blade Runner*. Mais derrière l'esprit pionnier se cache la mise en esclavage des androïdes, les frères des hommes.

À nouveau, c'est Stanley Kubrick qui a exprimé les premières et les plus radicales remises en cause de cette nouvelle frontière, bien avant que Ridley Scott ne déclare en comparant son film et celui de Lucas: « *Alien* [1979] est à *Star Wars* ce que les Rolling Stones sont aux Beatles.¹ ». Car si *2001* a donné au mythe de la nouvelle frontière sa plus fascinante illustration, le film contient également en germe la négation de cette mythologie que Kubrick a contribué à créer. Ce paradoxe a sans doute été produit par l'association des deux philosophies radicalement différentes de Stanley Kubrick et d'Arthur C. Clarke. L'optimisme progressiste qui fait de Clarke l'héritier des écrivains de science-fiction du XIX^{ème} siècle a trouvé dans la vision du monde pessimiste et ironique de Kubrick le contrepoint idéal permettant la création du mythe et sa négation.

Dans *2001* en effet, les voyages vers la Lune ou Jupiter sont aussi mouvementés qu'un vol long courrier Paris-New York... Si le spectateur est ébloui par les prouesses technologiques et les magnifiques images de la Terre vu de l'espace, le voyageur du futur, plus proche de l'administrateur triste que du courageux et charismatique *cow-boy*, s'ennuie et s'en moque désespérément. *Le Beau Danube Bleu* sert à la fois d'exaltation du progrès et de contrepoint ironique. Ses accords les plus grandioses surviennent tandis qu'Heywood Floyd regarde le mode d'emploi des toilettes anti-gravité... De plus, comme nous l'avons vu précédemment, le progrès qui permet de repousser les limites de la frontière a eu pour point de départ le meurtre. Meurtre de l'Autre, le frère Abel : l'homme-singe sans os-gourdin, l'indien sans fusil... On est loin de l'innocence enfantine de l'Âge d'Or de Lucas et Spielberg. La critique de la nouvelle frontière trahit la profonde remise en cause des bases de la société américaine et de ses valeurs, à l'image de la révolution opérée dans le western avec les films de Sergio Leone (*Il était une fois dans l'Ouest*, 1968), Sam Peckinpah (*La Horde Sauvage*, 1969) et Arthur Penn (*Little Big Man*, 1970). Le *cow-boy* bâtisseur du monde futur (les Etats-Unis) est devenu le destructeur de l'Âge d'Or passé (les territoires indiens) afin d'assouvir sa soif intarissable de pouvoir. Ainsi on peut comparer le célèbre raccord *bondissant* de *2001* et celui d'*Il était une fois dans l'Ouest*. Dans le premier film, l'os-arme devient vaisseau spatial ; dans le second un train se substitue au canon d'un revolver. Dans le film de Kubrick comme dans celui de Leone, l'innocence (l'homme-singe ; l'enfant tué par Frank) est assassinée afin de conduire au capitalisme et au Progrès (le vaisseau spatial ; le train). Curieusement, ces deux cinéastes ont quasi simultanément opéré le même renouvellement et la même remise en cause du mythe de la frontière, l'un à travers le western, l'autre la science-fiction².

Kubrick a poursuivi dans *Orange Mécanique* (1971) sa réflexion sur cette nouvelle frontière. Écoutons ce que dit la voix *off* d'Alex écoutant son maître « Ludwig Van » : « Ô béatitude céleste ! C'était la splendeur et la grandiosité incarnées. C'était comme un oiseau fait du métal céleste le plus rare. Ou comme un vin d'argent coulant dans un vaisseau spatial toute pesanteur abolie. En slouchant j'avais des visions superbes... » Visions de violence, de destruction, de mort : une femme est pendue, des bombes explosent tandis qu'Alex devenu vampire s'abreuve de sang ... Kubrick confronte sans arrêt l'image mythique de la nouvelle frontière, que *2001* a contribué à créer, et le chaos barbare répandu par Alex et ses *droogies* sur Terre. Sa description d'une société sans foi ni loi, victime de la corruption et de l'ultra-violence, dont *Soleil Vert*, *Rollerball* (Norman Jewinson,

¹ *L'Express*, le magazine, spécial festival de Cannes, n°2549, p. 27.

² Mais Steven Spielberg, par exemple, est un fervent admirateur des œuvres de Leone et Kubrick, et ceux-ci ont souvent confié leur admiration pour les films de Spielberg... Comme quoi le cinéma, comme tout art est un terrain très mouvant, où il est difficile de tracer des frontières.

1975), *Mad Max* (Georges Miller, 1979) et *New-York 1997* (John Carpenter, 1981) se feront les échos, renvoie à l'image d'une Terre victime de ses mythes. Les fausses mythologies de la frontière et de l'Âge d'Or qui servent de bases à notre société ne peuvent que mener celle-ci vers le chaos et le meurtre, dans la mesure où c'est le sang qui y est à la base. Dans l'espace ou sur Terre, peu importe. Dans une scène célèbre d'*Orange Mécanique*, un clochard dit, avant de se faire tabasser par Alex et sa bande (ses *droogies*) : « Quelle sorte de monde est-ce d'ailleurs ? Les hommes vont sur la lune ou tournent autour de la planète et il n'y a plus d'égard ni pour la loi ni pour l'ordre sur Terre. » Mais y en a-t-il déjà eu ? L'Ordre ? Quel ordre ? La démocratie ou l'impérialisme ? La Loi ? Quelle loi ? Celle de John Ford ou de Nixon ?

Ces films de science-fiction remettent en cause la société, qui est rongée par ce que Philip K. Dick nommait « la bistouille ¹ », c'est-à-dire la pourriture. Terry Gilliam déclare à propos de *Brazil* : « Pour moi le monde de *Brazil* est comme l'intérieur d'un corps, et ce corps, c'était le corps social, la civilisation que nous avons créée. La valeur positionnelle des informations peut être comparée non au tube digestif mais au système nerveux de ce corps. Ceci dit, le tube transporte plus de cochonneries que d'informations. ² » Les utopies sont définitivement mortes, l'absurde et la folie règnent en maîtres. Tout au long des années 80 et 90, l'exploration de cette décomposition du *corps social* s'est traduite par les thèmes récurrents dans la science-fiction et du fantastique de l'intrusion d'un organisme étranger dans le corps et les mutations monstrueuses des organismes, hôte et intrus. Le critique de cinéma Michel Grisolia écrit : « La terreur n'est plus sidérale, c'est le sida. ³ » La saga *Alien*⁴ et les films de David Cronenberg en témoignent (*La Mouche*, 1985). La machine, la société, le corps : tout est malade, tout est pourri. Mais il convient de ne pas assimiler ces représentations de la crise de la société américaine avec le « tous pourris » réactionnaire ou un quelconque protectionnisme anti-immigrants. Car ces films des années 80, dans la mouvance du cyberpunk, expriment au contraire la peur de la manipulation de l'individu par une instance déshumanisante et la lutte contre celle-ci, qu'elle soit nommée *alien*, machine, ordinateur ou dictature.

Déjà en 1971, certains prétendirent que *Orange Mécanique* (qui influença beaucoup le mouvement punk) était un film fasciste. C'était là bien sûr confondre les propos de Kubrick et ceux des personnages de son film. Le cinéaste ne propose pas de réponse, il tente seulement de poser les questions : comment lutter contre la violence ? Et surtout : sur quelles bases la société peut-elle se fonder ? Car pour citer Paul Valéry : « Deux dangers menacent le monde, l'ordre et le désordre. » C'est cette quête de l'équilibre qui sous-entendait le cinéma américain des années 70 et à travers lui, la société de l'époque. Le « fasciste » *Inspecteur Harry* (Don Siegel, 1971) et sa polémique, en témoignent dans un autre genre. Ainsi, face à la perte des repères, ces films ne proposent pas un retour *aux sources*, comme *Star Wars*, mais un questionnement sur celles-ci et leurs conséquences. Les films de science-fiction proposent les images d'un futur qui est la projection de la politique du présent et des mythes du passé. À l'image de la société américaine de cette époque, les mondes décrits dans ces films sont victimes du passé dans lequel ils s'embourbent. Ils sont prisonniers de ces mythes en décomposition. À l'opposée de l'aseptisation neuve de *2001* et du passé arrière-plan de *Star Wars*, le rétro-futurisme omniprésent dans les univers visuels d'*Alien*, *Blade Runner*, *Brazil* et *L'Armée des douze singes*

¹ Dans *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* (1968), dont *Blade Runner* est l'adaptation, ou plutôt la trahison réussie.

² *Films des années 80*, p. 276.

³ *L'Express, le magazine*, spécial festival de Cannes, n°2549, p. 34.

⁴ *Alien le 8^{ème} passager*, Ridley Scott, 1979 ; *Aliens, le retour*, James Cameron, 1986 ; *Alien3*, David Fincher, 1990 ; et *Alien résurrection*, Jean-Pierre Jeunet, 1997.

traduisent visuellement ce futur moribond. Tout y est vieux, rouillé, abandonné, détruit, envahi par la « bistouille », dans la continuité des œuvres littéraires et cinématographiques des années 50 traitant de l'apocalypse nucléaire. Ripley (*Alien*) est condamnée à errer parmi ces ruines, vestige du passé elle-même (plus de cinq cent ans s'écoulent entre le premier et le dernier *Alien*), prisonnière de cette frontière rongée par l'érosion du temps. « *No Future !* » hurlent les punks. Telles les villes désertes des westerns, seulement peuplées de chacals, de tueurs et de cadavres, le futur est devenu un vestige des illusions perdues. Comme l'écrivais Valéry à nouveau : « Nous civilisations, savons dorénavant que nous sommes mortelles... »

Ainsi nous avons vu que ces *nouveaux mythes* s'inscrivent dans un contexte de mutations socio-politiques et artistiques qui traduisent un sentiment de perte des repères croissant. La volonté de retour à l'Âge d'Or, et la remise en cause du mythe de la frontière et de son esprit pionnier, en sont les deux conséquences opposées. La modernité de ces *nouveaux mythes* réside dans leur caractère méta-mythologique. À l'image du western, la science-fiction se réfléchit elle-même et s'interroge sur ses propres fondements. Or, celui qui confère à la science-fiction sa modernité, son universalité et son caractère métaphysique, est ce que je nomme « la Chimère ». Elle est le point de départ et de réunion de nombreuses thématiques de la science-fiction. Entité protéiforme et insaisissable née de l'absence de repères et de Dieu. Elle est née du doute et l'engendre. Elle est la mère de la philosophie et de la métaphysique. Elle est à la fois Origine et Fin.

III. Mythologie de la Chimère

1) *Réalité et dokos*

Nous prendrons pour guide dans l'exploration de cette mythologie de la Chimère les écrits de Philip K. Dick. Des années 50 jusqu'à la fin des années 70, celui-ci a traduit le sentiment d'absence de repères par la remise en question de tous les fondements de notre existence, à commencer par le plus basique : la réalité. Il n'a pas été le premier à le faire. Platon dans son mythe de la Caverne dans *La République* a dénoncé les illusions, qui souvent se substituent à la réalité et mènent les hommes vers l'erreur. La philosophie est née de cette remise en cause de *l'évidente réalité* du monde qui nous entoure.

Or celle-ci est composée de matière, d'espace et de temps. À la différence de la matière, accusée de corruption par les platoniciens etc., le temps ne fut pas remis en question par son caractère ineffable, inexorablement linéaire et divin. Avec le XX^{ème} siècle vint l'effondrement des dernières certitudes. En effet, la théorie de la relativité d'Einstein, dès 1905, puis la physique quantique, ont fortement bouleversé cette conception d'un temps échappant à la malléabilité de la matière et de l'espace. Le temps est ainsi capable de subir, comme l'espace et la matière, des déformations, sous l'effet d'un trou noir par exemple. L'espace-temps d'Einstein a détruit le dernier fondement stable de la réalité. Avec la physique quantique, c'est le principe de non-contradiction cher à la logique, qui a sombré, au niveau atomique du moins. En effet les recherches ont montré qu'un même atome peut être dans deux états contraires simultanément... Place au être *et* ne pas être !... Mais que reste-t-il du temps, si son dernier bastion est assailli ? Il est mort. Car si matière et espace sont nés avec le Big Bang il y a dix-sept milliards d'années environ, et si espace et temps ne font qu'un, alors ce dernier est né avec la matière et la compose. C'en est fini de l'essence ineffable et immortelle du temps : vive le matérialisme scientifique ! À l'échelle de l'atome ou de l'univers, les derniers fondements de la réalité ont disparu...

Tout devient dès lors possible, si l'on considère le temps comme matière et espace. La science-fiction, dont la nature est foncièrement matérialiste, dans la mesure où elle prend sa source dans la science, a trouvé là matière à extrapolations, déductions philosophiques et métaphysiques... Philip K. Dick compare ainsi le temps à un disque vinyle : c'est de la matière inscrite dans l'espace qui contient du temps (en l'occurrence, sous forme de musique). Or il se peut que le phonographe soit défaillant : « Des aberrations dans le fonctionnement, tels que des sauts en avant ou en arrière sont possibles, mais n'auraient aucun but téléologique. Ce seraient de simples glissements de temps [...] Cependant, s'ils se produisaient, ils revêtiraient à nos yeux, nous les observateurs ou auditeurs, une fonction précise : nous apprendrions soudain tout un tas de choses à propos de notre univers.¹ » Mais exceptés les paradoxes spatio-temporels comiques d'*Un Jour sans fin* (Harold Ramis, 1992), le thème des « glissements de temps » très présent chez Philip K. Dick n'a été que peu abordé au cinéma, si ce n'est sous la forme des voyages dans le temps : *Terminator*, *Retour vers le futur*², *l'Armée des douzes singes*... Mais ces déplacements de/dans l'espace-temps traduisent tous le caractère matériel, malléable et donc dangereux du temps. *Retour vers le futur 2* le démontre de manière ludique et brillante lorsque Marty McFly revient en 1985 et découvre que ce n'est pas le *présent* qu'il a connu, mais un présent alternatif provoqué par une modification

¹ DICK Philip Kindred, *Si ce monde vous déplaît... et autres écrits* (Anthologie établie et préfacée par Michel Valensi), "Hommes, androïdes et machines" (1976), édition de l'Éclat, 1998.

² Trilogie de Robert Zemeckis : *Retour vers le futur 1, 2 et 3* (1985 et 1989).

néfaste du passé... Une multitude de mondes parallèles s'offrent alors comme autant de réalités existantes et donc vraies... Passé, présent, futur sont autant de réalités parallèles ayant leur existence propre.

Que devient dès lors l'individu et sa singularité, si son être est à l'image de la pluralité de ces mondes ? Paradoxalement, c'est l'ouverture sur une infinité de mondes possibles qui rend la fatalité plus grande, dans la mesure où l'existence de l'individu ne doit pas être remise en cause. C'est le cas extrême de Marty McFly dans *Retour vers le futur* lorsqu'il fait tout son possible pour que son père rencontre sa mère afin qu'il puisse exister ! Force est de constater que dans toutes ces histoires d'allers et retours dans le temps, le but des héros est la sauvegarde de l'existence de l'individu (Sarah et John Connor dans les *Terminator*), afin d'empêcher sa dilution dans le temps. Car l'homme esclave de la pluralité de l'espace-temps est déstructuré, et condamné à l'impuissance (lorsqu'il n'a pas tout simplement disparu). Ainsi dans les nouvelles de Dick certaines personnes sont capables de faire voyager leur Moi du présent dans toutes les strates temporelles de leur existence... sans rien pouvoir changer à celle-ci ! De même les *précogs* de *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002, d'après la nouvelle éponyme de Dick) voient le futur mais ne peuvent empêcher eux-même les événements de se produire. Une fatalité exprimée par le syndrome de Cassandre qui condamne John Cole (*l'Armée des douze singes*), venant du futur, à ne pas être cru.

C'est pourquoi, selon la conception (déroutante, certes) développée par Philip K. Dick, une illusion de réalité est créée afin d'éviter ces désordres spatio-temporels : « Je suis persuadé que ces aberrations ontologico-temporelles se produisent effectivement, mais que nos cerveaux fabriquent automatiquement des systèmes de faux souvenirs afin de les recouvrir immédiatement.[...] Les révélations qui émanent de telles aberrations temporelles nuisent donc à l'illusion protectrice et doivent être oblitérées.¹ » Ainsi, curieusement, pour Dick la *réalité* est une illusion nécessaire à laquelle on ne peut échapper. Il compare la *dokos* à un voile, le *dokos* grec :

Nous devons bien nous rendre compte que cette tromperie, cette dissimulation comme par un voile [...] n'est nullement une fin en soi, comme si, de quelque manière, l'univers était pervers et prenait plaisir à nous décevoir. Non, ce qu'il nous faut accepter, une fois que nous nous rendons compte qu'il y a un voile (que les Grecs appelaient dokos) entre la réalité et nous, c'est que ce voile existe à des fins bienveillantes. Parménide, le philosophe présocratique, est le premier dans les annales de l'Histoire occidentale à avoir systématiquement établi que le monde n'est pas tel que nous le voyons, car dokos, le voile, existe.²

On peut comparer ce *dokos* à un écran de cinéma ou de télévision, dans la mesure où Platon s'était inspiré des spectacles d'ombres pour son mythe de la Caverne. Nul surprise donc que le cinéma, le nouveau *dokos*, se soit emparé de cette conception d'une réalité-écran. Mais celle-ci a surtout été réactualisée dès le début des années 90 avec le développement de la réalité virtuelle. En effet les jeux vidéo et les images de synthèses ont semé le trouble dans les consciences par leur capacité à recréer le réel et à le prolonger par l'intermédiaire de l'écran. Aujourd'hui, il est de plus en plus difficile de démêler images *réelles* et virtuelles. Le risque de manipulation des *masses* par l'image en est d'autant plus accru. Les frères Wachowski sont parvenus avec leur saga *Matrix* à dénoncer ces manipulations et à proposer une réflexion nouvelle sur la notion de réalité, en ayant recouru, paradoxalement, aux techniques les plus sophistiquées en matière de réalité virtuelle... Mais comme nous l'avons vu précédemment, la science-fiction utilise la technologie pour dénoncer ses applications néfastes.

¹ DICK Philip Kindred, *opus cit.*

² DICK Philip Kindred, *opus cit.*

Le monde virtuel de *Matrix* trouve sa source chez Philip K. Dick, qui écrivait : « Je pense que nous sommes, comme les personnages de mon roman *Ubik* [1969], dans un état de vie partiellement suspendue. Nous ne sommes ni morts ni vivants, mais conservés cryogéniquement, en attendant de décongeler.¹ » La vie *réelle* serait en réalité un rêve, comme dans *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990, d'après une nouvelle de Dick), ou *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001). Mais dans quel but ? Nous avons vu tout à l'heure que le *dokos* n'avait pas pour Dick de finalité malveillante. Au contraire il permet à l'univers de conserver son apparence de réalité cohérente. Dans *Matrix* en revanche, le but de la Matrice (le monde virtuel) est clairement l'asservissement des hommes par les machines, qui prélèvent dans les champs d'êtres humains leur carburant. Le premier film de la saga remet en cause la réalité (la Matrice) afin d'indiquer le chemin de la vérité : la résistance et le réveil dans le monde *réel*. Comme nous l'avons vu précédemment, à la perte des repères succède instinctivement le besoin d'en rechercher de nouveaux, comme Dave Bowman dans la chambre d'hôtel de *2001*. Mais de nombreux indices, dans *Matrix Reloaded* et *Revolutions* nous conduisent à penser que ce monde *réel* est une autre matrice... Comment, en effet, un programme informatique tel que Néo peut-il s'incarner hors de son univers ? L'agent Smith, lui aussi, est parvenu à intégrer un corps réel... Dès lors nul doute possible : le monde réel est une autre Matrice. Ainsi le sacrifice christique de Néo, la gigantesque bataille hollywoodienne contre les machines et la victoire des humains apparaissent totalement vains, à l'image de ce *très* conventionnel coucher de Soleil qui conclue la saga... Dans la Matrice, l'oracle demande à la petite fille dotée de pouvoirs si c'est elle qui a fait ce magnifique coucher de Soleil. « Oui, c'est pour Néo » répond la petite fille.

Ainsi tout est illusion : le héros Néo, car il est un programme ; le monde *réel*, car il est virtuel ; la victoire, car elle paraît impossible... Et l'histoire que l'on nous a raconté, car elle est écran. Tout est écran, donc tout est *réel*, mais à différents degrés. La réalité serait une poupée russe. Mais l'homme ne sait à quel échelon il se trouve, et ne sait si la Vérité se trouve dans les surfaces intérieures ou extérieures. « Saint Paul exprime une idée assez similaire, écrit Dick, quand il dit que nous voyons "comme une réflexion au fond d'un plat en métal poli". Il se réfère à la fameuse notion platonicienne selon laquelle nous ne voyons que des images de la réalité² » Cette conception est particulièrement sensible dans l'esthétique inspirée des films noirs de *Blade Runner*. En effet, Ridley Scott privilégie le clair obscur et les contre-jours, les reflets et les aveuglements. Il y a toujours trop ou pas assez de lumière, à l'instar de l'extérieur et de l'intérieur de la caverne de Platon. Tout est reflet de la réalité, et non celle-ci, comme en témoignent Jürgen Müller et Jörn Hetebrügge :

Le film Blade Runner fait une apologie des surfaces. [...] Et fréquemment les surfaces ne se présentent pas comme telles. Elles se cachent comme un miroir dans l'image réfléchie. Ou comme des images sur des écrans, que nous prenons pour la réalité elle-même aussi longtemps que nous n'avons pas pris conscience des limites du petit écran. [...] On peut [...] parler d'esthétique des surfaces quand l'accompagne une certaine humilité. L'humilité signifie ici avouer la relativité et la subjectivité de la perception.³

Cette « humilité » est exprimée également par Philip K. Dick : « Dans un système qui doit générer une énorme quantité de dissimulation, il serait vain de se prononcer sur la nature même de la réalité puisque, [...] quand bien même pourrions-nous pénétrer derrière ce voile par un moyen ou par un autre, ce rêve étrange qui

¹ DICK Philip Kindred, *opus cit.*

² DICK Philip Kindred, *opus cit.*

³ *Films des années 80*, p. 7.

ressemble à un voile regagnerait sa place de lui-même, rétroactivement, dans nos perceptions et nos souvenirs.¹ » L'homme doit accepter l'illusion de réalité, mais chercher par tous les moyens à se rapprocher du Réel, et donc de la Vérité. Ainsi, le combat des hommes *libres* de *Matrix* n'est pas vain mais seulement utopique.

2) *Le Jugement Premier et l'Élu*

Nous allons maintenant nous intéresser à l'un des indispensables guides des hommes vers la Vérité et ce que nous appelons « le Jugement Premier » : l'Élu. Nous avons déjà dans la première partie évoqué cet archétype comme exemple de la réactualisation des figures et thèmes mythiques opérée par ces *nouveaux mythes* que sont les films de science-fiction. Nous étudierons le rôle de la figure de l'Élu dans cette mythologie de la Chimère où la réalité semble illusoire. Nous nous interrogerons également sur les notions de savoir, de sacré et de croyance.

L'Élu est l'espoir, la foi, la matérialisation du sacré, le divin fait homme. Suivant le schéma traditionnel de l'évolution du héros, l'Élu est au début un homme parmi les hommes, même si ses origines *divines* le conduiront à s'élever au dessus de l'humanité. Il possède un potentiel (la Force dans *Star Wars*, ou le Savoir dans *Matrix*), mais qui est condamné à ne jamais être exploité à cause de la léthargie dans lequel il est plongé. Mais comme l'écrit Philip K. Dick : « Ce rêveur, comme le rêveur du *Finnegans Wake* de Joyce, remue déjà ; il va s'éveiller à la conscience.² » Morpheus dit à Néo dans le premier *Matrix* que ce potentiel, ce Savoir, réside dans le fait que Néo a toujours ressenti « que quelque chose ne tourne pas rond », que ce monde absurde ne peut être la réalité. En effet... Quoi ! Nous devrions « vivre à cause de l'argent » comme le dit Alain Souchon³ ! Travail, Argent, Mort ! Et encore, Néo n'est qu'un New-Yorkais, qu'aurait-il dit s'il était né en Sierra Leone, par exemple, où l'espérance de vie est estimée à trente-six ans ? On comprend donc facilement le succès de la saga des frères Wachowski, surtout auprès des adolescents⁴ : il a pour base le mal-être, le sentiment d'être inutile dans un monde inutile.

Car l'homme de ce siècle sans repères ne peut accepter le fait que ce monde soit privé de finalité, uniquement créé par le hasard cosmique révélé par la science. Le matérialisme scientifique a en effet réduit à l'état d'amas d'atomes vieux de dix-sept milliards d'années le monde qui nous entoure et nous-même. Nous ne sommes rien d'autre que de la matière, et non une création de la volonté divine. Nier cette *réalité*, c'est ainsi retrouver la foi en Dieu, qui ne crée rien en vain. On retrouve dans *Matrix*, comme chez Philip K. Dick, le sentiment que les derniers fondements de la réalité s'écroulent, comme le dit J.F. Sébastien dans le roman qui a inspiré *Blade Runner* : « La bistouille c'est un principe universel, à l'œuvre dans l'univers tout entier. L'univers entier, irréversiblement, se dégrade progressivement vers la bistouille finale.⁵ » Nous sommes à l'aube de la fin de ce monde, comme l'écrit Philip K. Dick : « Dans le brahmanisme, nous dirions qu'un grand cycle vient de se terminer et que Brahma remue et va se réveiller de nouveau, à moins que, de l'état de veille, il passe à celui de sommeil. Quel que soit le cas, l'univers tel que nous l'éprouvons, comme extension spatio-temporelle de son

¹ DICK Philip Kindred, *opus cit.*

² DICK Philip Kindred, *opus cit.*

³ Dans sa chanson « Tailler la zone » de l'album *Au ras des pâquerettes*.

⁴ Comme pour tous les films de science-fiction. Car ce sont les 15/30 ans qui ont fait le succès de *2001*, *Star Wars*, etc. Ce qui explique peut-être la condescendance de certains critiques et le fait que la science-fiction soit enfin reconnu comme un genre (littéraire et cinématographique) majeur, les adolescents ayant grandi.

⁵ DICK Philip Kindred, *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, réédité sous le titre *Blade Runner*, J'ai lu SF, 2000.

Esprit, fait preuve des dysfonctionnements typiques qui caractérisent la fin d'un cycle. ¹» *Matrix*, sorti en pleine peur du *bug* de l'an 2000 et de l'apocalypse prochaine, a rendu compte par l'hyperbole de ce sentiment de dysfonctionnement (*bug*) du système régissant notre *réalité*. Ainsi, c'est toute la conception scientifique du monde qui s'écroule. La Matrice est en effet la représentation symbolique de ce monde uniquement régi par des lois physiques et mathématiques dont les finalités sont nulles. Elles permettent seulement la cohérence de la *réalité*, et la préservation du *dokos*. Le viol de ces lois physiques doit mener à l'effondrement de cette illusion de *réalité*, comme l'écrit Dick : « On peut très bien décider de dire que "la *réalité* s'effondre et que tout devient chaos", ou bien, comme je l'espère plutôt, "je sens que le rêve, le *dokos*, s'estompe, que Maya se dissout : je me réveille, Il se réveille : je suis le Rêveur: Nous sommes tous le Rêveur".² » Ainsi les hommes, confrontés à la dissolution du *dokos* doivent remettre en cause ce qu'ils croient et ce qu'ils savent, et faire le choix d'accepter ou non cette nouvelle et *véritable* *réalité*.

Mais les hommes ont besoin d'un guide. Seul l'Élu peut leur montrer le chemin. Car l'Élu est la réincarnation du premier des hommes éveillé – Jésus-Christ dans *la Bible* – comme le dit Morphéus à Néo. Le nom de ce dernier et son anagramme, One, le laissent entendre. Son prédécesseur (One, si l'on veut) est parvenu à réveiller les premiers dormeurs, afin de faire de ceux-ci, comme les Hébreux de *la Bible*, les bergers capable de mener les brebis (les dormeurs) vers la Terre Promise (le monde réel et la cité de Zion de *Matrix*). Mais à l'Élu (Néo) appartient le pouvoir de libérer l'Humanité toute entière. Au terme de son parcours il deviendra le Sauveur, c'est-à-dire le prophète apportant la voix de la Vérité capable de réveiller les hommes. Philip K. Dick écrit à propos de ce réveil :

La glace et la neige les recouvrent, la glace et la neige recouvrent notre monde en couches superposées qu'on appelle dokos ou Maya. [...] Ce qui fait fondre la glace et la neige qui recouvrent les personnages de Ubik et qui interrompt le refroidissement de leurs vies, l'entropie qu'ils ressentent, c'est la voix de M. Runciter, leur ancien employeur, qui les appelle. La voix de M. Runciter n'est autre que cette même voix que chaque bulbe, graine ou racine du sous-sol, notre sous-sol, entend pendant notre hiver. Chacun entend : "Réveillez-vous ! Que les dormeurs s'éveillent !"³

Ainsi on peut comparer ce réveil au Jugement Dernier de *la Bible*, résurrection du Christ qui annonce la fin du monde mortel et corrompu de la matière et des hommes, et le début du règne éternel de Dieu. À cet instant les morts se réveillent afin d'être jugés. Mais, dans le cadre de notre mythologie de la Chimère, si les *dormeurs* s'éveillent, ce n'est pas pour subir le jugement de Dieu mais, pour la première fois, pour qu'ils puisse juger, donc savoir, ce qu'est la *réalité*. C'est pourquoi j'ai nommé *a contrario* cette résurrection des morts « le Jugement Premier ».

Homme parmi les hommes avant tout, l'Élu dut lui aussi faire l'expérience de ce Jugement Premier afin de devenir le Sauveur. Aidé par son traditionnel maître, Yoda ou Morphéus, l'Élu est parvenu à s'affranchir des lois physiques du *dokos*. Il est mort dans cette vie pour renaître dans l'autre, abandonner son ancien corps, prison virtuelle. Pour cela il a du remettre en cause savoir et croyance. Comme le dit Yoda à Luke⁴ : « Tu dois désapprendre tout ce que tu as appris. » Il y a ainsi une inversion des valeurs de la croyance, donc du sacré, et du

1 DICK Philip Kindred, *Si ce monde vous déplaît... et autres écrits* (Anthologie établie et préfacée par Michel Valensi), "Hommes, androïdes et machines" (1976), édition de l'Éclat, 1998.

2 DICK Philip Kindred, opus cit.

3 DICK Philip Kindred, opus cit.

⁴ *L'Empire contre-attaque*.

savoir : ce qui appartenait à l'un dans le monde virtuel relevant de l'autre dans le monde réel. Ainsi, le fait que Néo vole dans le monde virtuel relèverait du sacré pour un observateur situé dans la Matrice ignorant la virtualité de son monde. En vérité, rien n'est plus logique (donc relevant du savoir) puisque les lois physiques de la Matrice ne sont que des paramètres qu'un esprit libéré peut enfreindre en toute rationalité. Paradoxalement, le *sacré* devient rationnel et matérialiste. Mais comme l'écrit Dick, on peut très bien refuser de *croire* au *miracle*, c'est-à-dire ne pas affirmer son existence, ou considérer celui-ci comme une manifestation du chaos et non comme une preuve de l'existence d'une autre réalité, *vraie*. Ainsi, la rationalité qui se base sur l'illusion est une croyance. C'est ce qu'explique Morphéus à Néo lorsqu'il lui dit de ne pas croire mais de savoir. Ce n'est pas pour rien que Néo se prénomme autrefois Thomas, comme le saint qui ne croyait que ce qu'il voyait... Dans la Matrice, Néo doit refuser de croire que la cuillère existe : il doit savoir que ce n'est qu'une image mentale dont la matérialité est provoquée par des stimuli sensoriels.

L'Élu est celui qui, en violant les lois physiques, donc en faisant des *miracles*, peut détruire l'illusion de réalité. Le Jugement Premier de l'Élu trouve son accomplissement avec sa mort et sa résurrection : il devient prophète car son esprit rationnel victorieux a surmonté la croyance dans l'illusion de la réalité. Ainsi, à la fin du premier *Matrix*, Néo devient surpuissant et surtout voyant : désormais il voit le monde virtuel tel qu'il est, un univers mental mathématique, « l'Esprit immanent », sans un simulacre de réalité en surface. Alors l'Élu peut faire sonner les trompettes du Jugement Premier, et accomplir sa mission : sauver le monde. C'est alors que le bât blesse. Car, comme nous l'avons vu, Néo est en réalité un programme informatique dont la fonction est, justement, d'être l'Élu. Or, si cela relativise ses exploits dignes de Superman, cela remet également en cause l'existence du monde *réel*. Nul miracle donc lorsque Néo stoppe l'arrivée des Sentinelles grâce à ses pouvoirs. On est ainsi amené à reconnaître que ce monde n'est pas réel, mais une autre Matrice, pour la même raison que la première Matrice a été dénoncée. Ce sont deux échelons de la *poupée russe* du réel, ou encore deux mondes inversés, comme vus à travers un miroir. Dans tous les cas c'est bel et bien le triomphe du rationalisme scientifique, et la mort de l'Élu. Donc la fin de toute foi. À la fin de *Matrix Revolutions*, Néo, en devenant aveugle, meurt et ressuscite à nouveau : tel Tirésias, il devient Voyant. Il voit enfin le monde *réel* dans toute sa virtualité. L'Élu ne s'est pas élevé vers la Vérité en accédant au statut de prophète, au contraire il a plongé dans l'illusion de la connaissance. Néo, symbole de l'humanité, a péché par manque d'humilité. Son corps est emporté par les machines jusqu'au cœur de leur royaume : l'Enfer. Il devient l'Ange Déchu. Tel Alice, à laquelle Néo est comparée dans le premier *Matrix* l'homme est ainsi condamné à descendre dans le terrier sans fin du lapin blanc. En attendant une issue, le réveil, la réalité, la Fin : Dieu peut-être. Mais la mythologie de la Chimère ne saurait concevoir d'absolu, si ce n'est le vide...

3) L'Autre et le Moi : la quête d'humanité

Ainsi nous ne pouvons pas considérer la réalité comme une connaissance acquise, ou possible. Elle est une chimère, création de notre pensée en mal de repère, objet d'une quête illusoire. Mais l'Élu, en violant les lois du *dokos* et en réveillant les hommes, les a non seulement confrontés à la *réalité*, grâce au « Jugement Premier », mais aussi à leur essence *véritable*, à l'image de Néo qui découvre qu'il n'est pas homme mais programme informatique. Ainsi le « Jugement Premier » consiste également à juger de sa propre identité, et donc à remettre en cause les notions d'humanité, de Bien et de Mal.

Car, comme nous l'avons vu, le but de ce *dokos* est la préservation d'un fondement illusoire de réalité afin que l'homme croit à celle-ci et ainsi à sa propre existence. Or l'un des outils utilisé afin de créer une illusion de réalité est la construction d'un passé rêvé. Ainsi dans les oeuvres de Dick, nombreux sont les personnages qui découvrent que leur existence passé fut complètement artificielle, soit à cause d'une cryogénéisation (on est proche de *Matrix* dans ce cas), soit par l'ajout d'implants mémoriels. Avec la destruction, partielle, du *dokos* vient la remise en cause de l'existence de l'individu, et ainsi de son essence. Car, comme l'a montré Descartes avec son concept du *cogito*, la seule réalité qui puisse servir de fondement à la raison, c'est notre propre existence. « Je pense donc je suis », écrivait-il. Mais en science-fiction, rien n'est plus compliqué que de savoir qui nous sommes *réellement*... De nombreuses possibilités s'offrent en effet : homme, androïde, robot, extraterrestre, programme informatique, semi-vivant ou mort... La science-fiction ne manque pas de ressources pour complexifier cette ultime réalité : « je suis ».

C'est dans le film de Ridley Scott *Blade Runner* que cette problématique est explorée de la façon la plus profonde et la plus fascinante... Quel vertige en effet ! Comment décrire le magnifique visage de Rachel, envahit par l'ombre et les larmes, lorsqu'elle se rend compte qu'elle est un être artificiel ? Condamnée à vivre quatre ans, pourchassée sans cesse... Sans avenir et sans passé, car ses souvenirs sont ceux d'une autre... En l'occurrence la nièce de son *créateur*, Tyrell. Comment décrire la douceur tragique qui se dégage de son visage lorsqu'elle joue du piano, en pleurs ? Elle dit alors à Rick Deckard, le *blade runner* qui doit la *réformer* (la tuer) : « Je ne savais pas que je savais jouer... Je me souviens des leçons... Mais je ne sais pas si c'était moi où la nièce de Tyrell. » L'existence passée se résume-t-elle à des stimuli artificiellement provoqués ? La vie est-elle seulement un sentiment virtuel d'avoir existé ? Le doute, le vide sont omniprésents... Le passé est un gouffre sans fond. Nul repères, nulle existence ? L'individu est à l'image de la réalité dans lequel il s'inscrit : une *poupée russe*... Jürgen Müller et Jörn Hetebrügge écrivent à propos de *Blade Runner* : « C'est là que réside le message final du film, dans ce scepticisme vis-à-vis de toute forme de certitude, même vis-à-vis de soi, car nous ne pouvons jamais affirmer avec une totale assurance que le "je" qui se souvient est le même "je" remémoré. ¹ » Ainsi Rachel devrait dire : « Je pense car j'étais une autre ».

Rachel n'est donc qu'une *répliquante* (androïde), rien de plus, et ses souvenirs n'ont eu pour but que de créer une illusion d'humanité. Elle doit donc être *réformée*. On ne peut mourir quand on ne vit pas : son fonctionnement est seulement interrompu définitivement. « Je » est un Autre. Il n'est pas humain, mais une illusion d'humanité, c'est pourquoi ce simulacre est dangereux, comme l'explique Philip K. Dick :

A l'intérieur de notre univers on trouve certaines choses terribles et glacées, auxquelles j'ai donné le nom de "machines". Leur comportement m'effraie, surtout lorsqu'il imite si parfaitement un comportement humain que j'en arrive à avoir la désagréable impression que ces choses tentent de se faire passer pour des humains, sans en être pourtant. Je les appelle alors "androïdes", un terme que j'utilise dans un sens qui m'est propre. Pour moi, un "androïde" [...] c'est simplement une chose qui a été fabriquée spécialement pour nous tromper cruellement, en nous donnant l'illusion que cette chose est des nôtres.²

Il y a donc une volonté d'illusion dans un but malveillant, le plus souvent afin d'infiltrer l'espèce humaine pour la faire implorer. Ou exploser, comme dans la nouvelle de Dick « L'Imposteur » ; ou comme dans les *Terminator*, dans la mesure où il se trouve toujours une machine pour revenir dans le passé afin de tuer John Connor, futur chef de la résistance humaine, et provoquer l'extermination de l'espèce humaine (« le Jugement

¹ *Films des années 80*, p. 7.

² DICK Philip Kindred, *opus cit.*

Dernier » nucléaire). L'Autre est le plus souvent le symbole du Mal, comme les machines de *Matrix*, de *Terminator* (sauf le T-800 [Arnold Schwarzenegger] des deuxième et troisième films), les extraterrestres de *Independence Day* (Roland Emmerich, 1997), les *aliens* de la saga éponyme, etc. Un manichéisme un rien primaire définit et oppose Bien et Mal de façon radicale : la lumière et les ténèbres sont clairement associés respectivement au premier et au second. L'épisode IV de *Star Wars* représente l'apogée de cette caractérisation, par les contrastes entre la blanche princesse Leia et le chevalier noir Vador ; entre les deux soleils de Tatooine et la technologie sombre et froide de l'Étoile de la Mort... Mais la saga *Star Wars* joue également avec l'opposition de l'ordre de la nature (le Bien) et celui de la machine (le Mal), afin d'exprimer le caractère contre-nature de cette dernière, et donc de l'Empire. George Lucas évoque cet antagonisme :

Les méchants existent surtout dans un univers en noir et blanc. Les bons vivent dans un monde organique qui est soit dans les marrons [...] soit des verts avec le ciel bleu et tout. Mais surtout les bons sont marrons et verts, et les méchants noirs et blancs, qui a surtout à voir avec ce sentiment philosophique d'un monde des absolus. Un monde mécaniques où les choses sont rigides et absolues, en noir et blanc, en opposition à un monde organique, où tout est plus naturel¹.

Nous avons vu dans une précédente partie que cette conception découlait de la peur vis-à-vis de ce que Pirsig nommait « le règne de la quantité ». Cette peur est très bien représentée dans le film de Steven Spielberg *A.I., intelligence artificielle* (2001), avec la séquence de « la foire à la chair », spectacle *rock n'roll* avec destruction de *mécas* (robots). Les *orgas* (les êtres humains) accomplissent par ces *mises à mort* une « célébration de la Vie », affirmation de la supériorité de l'organique, le vivant, sur le mécanique, la chose *inerte*. Mais cette distinction stricte entre vivant et *non-vivant* est on ne peut plus trouble, comme le dit Philip K. Dick lorsqu'il écrit, à propos des androïdes : « L'appellation "fabriqué en laboratoire" n'a aucune signification pour moi: l'univers tout entier n'est qu'un vaste laboratoire.² » Nous connaissons son nom : la *réalité*.

Comme nous l'avons vu tout à l'heure, l'effondrement du *dokos* remet en cause notre propre essence. Philip K. Dick écrit : « Chacun de nous va devoir soit affirmer soit nier la réalité qui se révèle lors de l'effondrement de nos catégories ontologiques.³ » Cet effondrement est un thème omniprésent dans les œuvres de science-fiction. La révélation finale de *L'Empire contre-attaque* en est l'exemple le plus célèbre. La fameuse réplique de Dark Vador : « Luke, je suis ton père. » est un bouleversement vertigineux au sein de la conception manichéenne de *Star Wars*. George Lucas déclare à propos de la fin de *L'Empire contre-attaque* : « J'étais très inquiet à propos de cette fin, surtout à cause des enfants. Je me demandais s'il pourraient le supporter. [...] Mais j'ai parlé à nombre de psychologues qui ont dit que la plupart des enfants, si c'est trop dur, nieront que c'est vrai. Ils nieront que c'est son père. Ils penseront qu'il lui a menti.⁴ » C'est exactement la réaction première de Luke lorsqu'il hurle « C'est impossible ! » Mais Vador lui répond : « Lis dans ton cœur, et tu sauras que c'est la vérité... » Luke accepte alors la réalité qui s'est révélée à lui, et adresse ses reproches à Obi-Wan Kenobi, son maître qui lui a menti afin de conserver la distinction entre Bien et Mal, chimère lui permettant de croire à sa mission. Ce rapprochement des contraires, du père et du fils, de la nature et de la machine, est symbolisé par la main coupée de Luke, qui sera remplacée par une prothèse mécanique, acceptation du Mal qu'il porte en lui, et donc de son père. Ainsi Luke est l'incarnation du Bien avec un potentiel pour faire le mal, tandis que Vador est celui du Mal avec

¹ Commentaire audio du *Retour du Jedi* (DVD Twentieth Century Fox/Lucas Film).

² DICK Philip Kindred, *opus cit.*

³ DICK Philip Kindred, *opus cit.*

⁴ Commentaire audio de *L'Empire contre-attaque* (DVD Twentieth Century Fox/Lucas Film).

un reste d'humanité dans lequel réside un potentiel pour faire le bien. L'un est le Ying, l'autre le Yang. L'absolu devient relatif.

Dès lors les notions de Bien et de Mal se trouvent bouleversées. Dick écrit en effet : « Le changement le plus important qui bouleverse notre monde d'aujourd'hui consiste probablement en un glissement du vivant vers la réification et, simultanément et réciproquement, en un rapprochement des objets mécaniques d'une animation. Nous ne sommes plus en mesure de recourir à de pures catégories distinctes comme le vivant et le non-vivant.¹ » *Blade Runner* est la parfaite représentation de cet effondrement des valeurs. Les androïdes que pourchasse Deckard se révèlent en effet être des victimes (ce sont des esclaves ne pouvant vivre que quatre ans), des créations capable de sentiments humains dépassant la simple simulation, dont lui-même peut tomber amoureux (Rachel). Deckard voit tous les fondements de son existence de *blade runner* remis en cause : son emploi, son bien-fondé, sa conscience. Est-ce être humain que d'être seulement capable d'actions dictées par une loi inhumaine ? Ou n'est pas au contraire une preuve de la « réification du vivant » exprimée par Dick ?

À la fin le chasseur devient la proie, tandis que l'androïde se révèle humain, puisqu'il sauvera Deckard en l'empêchant de tomber dans le vide. Comme l'exprime cette critique du film parue dans le magazine *Film Comment* : « Occupant le rôle du méchant au début du film, [le chef des *répliquants* Roy Batty] devient soudain son centre mystique, emphatique. Batty transforme le monstre de Frankenstein en Adam biblique ; Deckard passe de chasseur à clone humain.² » Car Deckard se révèle être lui aussi un *répliquant*... De nombreux indices l'indiquent en effet (du moins dans la version *director's cut* sortie en 1993). En effet il n'a aucun passé, les photos jaunies du début du XX^{ème} siècle éparpillées sur son piano ne peuvent renvoyer à ses souvenirs. Elles sont la preuve de sa tentative de créer un passé, une chimère lui permettant de construire son existence. Cette chimère est illustrée par la licorne dont il rêve, et celle en papier métallisé que Gaff (l'adjoint du commissaire pour le compte duquel travaille Deckard) a déposé devant la porte de son appartement, à la fin du film. Deckard doit ainsi accomplir une véritable descente aux enfers afin de se révéler lui-même, et d'accéder à la réalité par la remise en cause de son essence. Ainsi il se définit par sa prise de conscience, ce qui fait de lui un être humain, même s'il est un androïde, comme le dit la *répliquante* Priss, en citant Descartes (auquel renvoie le nom même de Deckard) : « Je pense donc je suis. » Renier la capacité de l'autre à penser, et donc son humanité, conduit à se renier soi-même, puisque l'Autre est le Moi. Lorsque Deckard tient dans ses doigts la licorne en papier de Gaff, il se souvient des paroles de ce dernier, à propos de Rachel, la *répliquante* qu'il aime et qu'il doit réformer : « Dommage qu'elle doive mourir, mais c'est notre lot à tous. » Homme ou androïde, il est donc bel et bien l'égal de celle qu'il aime, et de ceux qu'il doit traquer, car nous sommes tous *mortels*, donc tous humains, car nous sommes tous des créations de ce laboratoire qu'est le monde. Jürgen Müller et Jörn Hetebrügge écrivent à propos de *Blade Runner* :

Nous ne pouvons que très peu nous libérer de nos préjugés dans le processus d'expérience de la réalité. Notre connaissance n'est pas objective, mais perspectiviste. Nous portons, que nous le voulions ou non, des lunettes colorées sur le nez. C'est pourquoi il est passablement égal que nous voulions à présent nommer cette réalité Race, Espèce, Idéologie ou Chimère.³

L'Autre n'est plus dès lors le Mal absolu mais une part de nous-même non explorée. C'est cette ambiguïté qui rend *Alien resurrection* si touchant, lorsque Ripley (clonée avec de l'ADN d'*alien*) est partagée entre ses

¹ DICK Philip Kindred, *opus cit.*

² Cité dans *Films des années 80*, p. 150.

³ *Films des années 80*, p. 7.

sentiment humains et ses instincts maternels vis-à-vis de ses *enfants*, les *aliens*, contre lesquels elle a sans cesse combattu. « Pardonne-moi... » implore-t-elle à l'*alien*, son fils qui est aspiré dans l'espace et qui crie comme un enfant... Le pardon devient le maître mot de cette mythologie de la Chimère, dans la mesure où c'est le sentiment qui fait de nous des êtres humains, au-delà de notre essence véritable, à l'image de Batty qui sauve la vie de Deckard. L'Autre est notre frère, quand bien même se trouve-t-il du côté du Mal, et nous devons le sauver. Dark Vador est le symbole de cet ange déchu (Adam) revenu du côté du Bien grâce au pardon de son fils (le Christ). Lorsque Vador demande à Luke de lui retirer son masque, à la fin du *Retour du Jedi*, ce sont les derniers restes du Mal qu'il terrasse en lui-même. Il prend conscience de son humanité, et dit à Luke : « Tu avais raison. » Vador voit son fils pour la première fois de ses propres yeux, il voit son rédempteur, son Dieu.

4) Dieu : la Chimère ?

Nous allons dans cette dernière sous-partie nous attaquer à ce qui peut être la Chimère ultime : Dieu. En effet, quelle est la place de celui-ci au sein de la mythologie que nous développons, dans la mesure où nous avons vu précédemment que le sacré avait cédé place au matérialisme scientifique, le « croire » remplaçant le « savoir » ? Comment la science-fiction peut-elle à la fois être fidèle à la science et acquérir la dimension de mythe par l'irruption du sacré qui le caractérise, comme l'a montré Mircéa Éliade ? Celui-ci écrit en effet : « Les mythes révèlent donc leur activité créatrice et dévoilent la sacralité (ou simplement la "sur-naturalité") de leurs œuvres. En somme, les mythes décrivent les diverses, et parfois dramatiques, irruptions du sacré (ou du "sur-naturel") dans le Monde. C'est cette irruption du sacré qui fonde réellement le Monde et qui le fait tel qu'il est aujourd'hui.¹ » Rechercher l'Origine, c'est rechercher Dieu.

« Par "monde" nous n'entendons rien de moins ni rien de plus que l'Esprit - l'Esprit immanent - qui pense - ou plutôt rêve - le monde.² » déclare Philip K. Dick. Cet Esprit immanent peut ainsi être nommé Dieu. Edward Hussey écrit dans son ouvrage *Les Présocratiques* : « Si Dieu est toute chose, alors il est sûr que les apparences sont trompeuses ; et bien que l'observation du cosmos puisse révéler certaines généralisations et spéculations quant aux projets de Dieu, on ne peut en prendre pleinement connaissance qu'à travers un contact direct avec l'Esprit de Dieu.³ » Le dernier voyage de Dave Bowman à la fin *2001 : l'odyssée de l'espace* est la plus fascinante illustration de cet accès à la Connaissance par la vision de l'univers et le « contact direct avec l'Esprit de Dieu ». La porte des étoiles mène à « au-delà de l'infini », c'est-à-dire ce qu'il y a derrière les limites de l'univers, par-delà le *dokos*, de l'autre côté du miroir... Comme nous l'avons évoqué précédemment, voir c'est prendre conscience. Ceci est explicité par les sonorités identiques des mots anglais *eye* (l'œil) et *I* (je). Le voir conduit au savoir, et donc au Moi. Le monologue de Roy Batty, à la fin de *Blade Runner*, exprime cette conception d'une prise de conscience par la vision comme fondement de notre humanité. Cet androïde surhomme cite un poème de Nietzsche dans lequel il évoque la grandeur et la beauté de l'univers infini. « J'ai vu tant de choses que vous humains ne pouvez pas voir, dit-il à Deckard. J'ai vu des vaisseaux en feu au-dessus de l'épaule d'Orion... J'ai vu des rayons fabuleux au-delà de la porte de Tannhäuser... Tous ces instants se perdront dans l'oubli comme les larmes dans la pluie... » Sa capacité à percevoir la Beauté témoigne de sa volonté d'*être humain* d'accéder à l'Idéal, c'est-à-dire à Dieu. La recherche de ce dernier est le produit de cette chimère appelée humanité, qui dépasse les classifications ontologiques. Toute créature veut rencontrer son Créateur, comme

¹ ÉLIADE Mircéa, *opus cit*, p. 15.

² DICK Philip Kindred, *opus cit*.

³ Cité par Philip K. Dick, *opus cit*.

Batty veut avoir un entretien avec Tyrell, le généticien qui l'a conçu, afin de percer les mystères de la création, vie et mort. Batty veut connaître sa « date de mise en service » car il a conscience de sa mort prochaine... C'est là l'unique savoir absolu de l'humanité... « Non ! Pas maintenant... » répète-t-il tout au long du film, avant de se planter un clou dans la main qui se ferme, afin de raviver ses sensations. Pourquoi mourir ?... Telle est la question éternelle de tout être qui se sait mortel. Il veut percer les secrets de sa création afin de comprendre ce qui fait de lui un être fini, en opposition à Dieu. « Je veux plus de vie. » déclare Batty à Tyrell. Autrement dit il demande à être l'égal de son Créateur... Celui-ci refuse, car s'il est la perfection alors ses créations ne peuvent l'être. Or l'imperfection est synonyme de finitude, de matière et donc de mort. Face à ce refus, Batty tue Tyrell. Ce meurtre parricide et déicide est comparable à celui opéré par le matérialisme scientifique avec le rejet de tout ce qui n'est pas de l'ordre du savoir. Ce fut la revanche de la Matière sur l'Esprit, de la finitude sur l'infinitude. Dès lors, Dieu est mort.

Pourtant l'ombre divine plane toujours, chimère insaisissable, inconnue de l'équation qui permit la création de cet univers scientifiquement et mathématiquement rationnel. Comment peut-on en effet se satisfaire des réponses données par la science ? C'est *2001 : l'odyssée de l'espace* qui exprima le mieux le sentiment d'absence de son époque, qui ne nous a pas quitté, et le désir de renouer avec le divin et le sacré. Le monolithe noir est la représentation visible de cette inconnue mathématique, la pièce manquante dans la compréhension de l'univers, et la preuve de l'existence de Dieu. Kubrick déclare en effet : « Il y a une tonalité religieuse dans le film qui se retrouve dans la quête par l'humanité d'une rencontre avec un être supérieur.¹ » Les irruptions du monolithe, sublimées par les chœurs atonaux de György Ligeti, renvoient à la définition du mythe par Mircéa Éliade comme œuvre qui dévoile la sacralité qui fonde notre monde. George Lucas et sa « Force » expriment également cette conception, qui se heurte au matérialisme scientifique propre à la science-fiction. Mais Kubrick, à la différence de Lucas, tente à travers *2001* une approche rationnelle du divin, ce qui semble paradoxal. Mais nous avons vu précédemment, à travers la figure de l'Élu, que cette transformation du sacré en savoir caractérise cette mythologie de la Chimère.

Ainsi, de même que George Lucas a relativisé la vision que nous pouvons avoir du futur, en représentant un univers futuriste situé dans le passé, Stanley Kubrick a poussé ce relativisme à l'extrême, ce qui nous apparaît être divin n'étant que les manifestations d'un savoir infiniment supérieur au nôtre. Il déclare : « Tout ce qui est au-delà de l'entendement humain *semble* magique.² » Je souligne le mot « semble » car il indique la relativité de notre connaissance. Ce qui nous apparaît être « magique », donc relevant du sacré, n'est pas pour autant irrationnel. Voici ce qu'il dit à propos de ces extraterrestres : « Ces êtres auraient probablement des pouvoirs incompréhensibles. Ils pourraient être en communication télépathique à travers l'univers entier. Ils pourraient avoir la capacité de façonner les événements d'une façon qui nous semble divine. Ils pourraient même représenter une sorte de conscience immortelle qui fasse partie de l'univers.³ » Ainsi il s'agit uniquement de science et de technologie. Nous croyons à l'existence du sacré car sommes ignorants : « Quand vous commencez à vous intéresser à ce genre de sujet, les implications religieuses sont inévitables, parce que tous ces caractères sont ceux que l'on attribue à Dieu.⁴ » Kubrick insiste ici sur l'obligation de ne pas considérer l'univers de manière anthropocentrique, et de ne pas considérer l'homme comme le sommet de l'évolution. Il conclue avec

¹ Extrait d'un article de Joseph Gelmis, paru dans le magazine *Newsday* du 4 Juin 1968

² *Newsday*, 4 Juin 1968

³ *Newsday*, 4 Juin 1968

⁴ *Newsday*, 4 Juin 1968

cette déclaration qui résume à elle seule la métaphysique matérialiste et positiviste de cette mythologie de la Chimère : « Ainsi voilà donc, si vous le voulez, une définition de Dieu parfaitement scientifique.¹ »

La science-fiction a affirmé l'existence de Dieu par sa matérialisation, ce qui, nous l'avons vu, signifie sa mort. Il est devenu matière, et surtout produit du savoir. Robert Pirsig écrit en évoquant la fin du « règne de la quantité » : « L'homme a recouvré ses pouvoirs et peut contrôler la technologie. La technologie prend alors une signification d'évolution spirituelle. Elle abandonne son rôle de dieu cruel de la destruction pour se métamorphoser en véhicule de spiritualisation.² » Cette conception est la réactualisation du positivisme de la fin du XIX^{ème} siècle qui voyant dans le progrès le moteur de l'élévation de l'homme. Ce dernier aspire ainsi, par le développement de sa technologie, à égaler ces êtres supérieurs qui composent « l'Esprit Immanent ». La capacité de ces êtres à modeler l'espace-temps en fait les créateurs du *dokos*. Dans *2001*, ces êtres supérieurs qui conduisent l'homme vers son accomplissement, par l'irruption des monolithes noirs. Le premier est apparu aux homme-singes afin de leur inspirer la découverte de la technologie (des armes surtout...). Le deuxième a été découvert enterré sur la lune, c'est la sentinelle qui signale que les hommes sont capable d'aller sur la lune, et au-delà, dans la direction des ondes radio que le monolithe émet, afin de montrer le chemin aux hommes. Le troisième, en orbite autour de Jupiter est la porte de la Connaissance, qui conduit à l'univers mental hors du temps (la chambre d'hôtel) où mourra l'homme Dave Bowman, face au quatrième monolithe, avant de renaître sous la forme d'« Enfant des Étoiles ». Il devient lui aussi un être supérieur, capable de composer l'Esprit Immanent. Philip K. Dick écrit à propos de la conception de cet Esprit : « L'univers spatio-temporel abrite Dieu, mais ne fait pas partie de son corps: Dieu est seulement un vaste champ de coordonnées ou d'énergie.³ » Ainsi Dave Bowman, en devenant surhomme, parvient à intégrer son esprit à ce champ d'énergie afin de faire partie de ce grand Tout que nous nommons Dieu. Ce serait là le but ultime de l'évolution de l'humanité.

Ainsi Dieu est la somme de nos esprits devenus supérieurs grâce au progrès, et non une entité inaccessible. Il appartient aux hommes (au sens large) de participer à cette conscience collective, que Dick nomme « noosphère » et qui, selon lui, est composée de nos esprits entrant en interaction par télépathie, à l'image de la Force de *Star Wars* : « Supposons (et nous n'aurions pas tort) que nos esprits soient des champs d'énergie d'une certaine sorte, et que nous soyons fondamentalement des champs interactifs plutôt que des particules discrètes : alors aucun problème théorique n'empêcherait de saisir une telle interaction entre les milliards de circuits cérébraux qui émanent de la noosphère et se réorganisent encore et toujours.⁴ » Dick considère ainsi Dieu comme une création de notre esprit collectif, fruit de notre inconscient, que Dick situe dans l'hémisphère gauche de notre cerveau : « Chacun de nous participe donc du cosmos - à condition d'écouter nos rêves.⁵ » L'homme doit ainsi considérer son inconscient comme une porte vers l'élévation de l'esprit hors du *dokos*, et non comme un simple espace mental dénué de réalité puisque, comme nous l'avons vu, la réalité est l'espace de l'Esprit Immanent qui « rêve » le monde. On comprend ainsi pourquoi le passeur vers *la réalité* se nomme Morpheus dans *Matrix*, c'est-à-dire le sommeil. L'inconscient est une source de savoir menant à la spiritualité.

Dick poursuit : « Ce sont nos rêves qui nous transforment de machine en être humain à part entière. » Ainsi l'inconscient est le fondement de l'humanité, comme dans *A.I.*, par la possibilité offerte d'être un esprit libre,

¹ *Newsday*, 4 Juin 1968

² Cité par Mary Henderson, *opus cit.*, p. 152.

³ DICK Philip Kindred, *opus cit.*

⁴ DICK Philip Kindred, *opus cit.*

⁵ DICK Philip Kindred, *opus cit.*

capable de s'élever au-delà de la contingence de la matière afin d'accéder à l'universalité, à l'infini de l'Esprit Immanent. Pour cela, comme nous l'avons vu, l'homme doit mourir, se réveiller, pour renaître. La fin du *2001* de Kubrick est la parfaite représentation de la mort de l'homme dans le monde du *dokos*, la chambre d'hôtel illusoire, avant qu'il deviennent Esprit et plonge dans l'infini du cosmos, comme Dick l'écrit ici : « Nous nous déploierons vers l'extérieur, prenant notre envol comme un champ d'ions négatifs (telle l'entité Ubik de mon roman éponyme): étant la vie et donnant la vie, mais sans jamais nous définir, car aucun nom, désormais, ne peut nous être donné.¹ » Dieu n'a pas de nom car il est Tout, création des Esprits, donc Chimère. Mais paradoxalement, l'homme, en faisant partie de cet Esprit Immanent, participe à la conservation du *dokos* puisque celui-ci est le produit de cet Esprit. Il s'agit donc d'un cercle sans fin, à l'image de la réalité « poupée russe » que nous avons évoquée précédemment. Ainsi le libérateur devient maître, en attendant que quelqu'un vienne le tuer. Cette conception de Dieu témoigne ainsi de l'héritage profond de la pensée scientifique positiviste et évolutionniste du XIX^{ème} siècle, et permet de réactualiser la figure de Dieu dans le cadre du matérialisme scientifique.

Je conclurai cette exploration de la mythologie de la Chimère sur cet extrait du roman *Ubik*, qui exprime le caractère universel de cette dernière. La Chimère, objet de toutes les quêtes, inconnue du mystère de la Création. Tout insaisissable, Origine et Fin, création de l'esprit humain en quête d'un idéal qui n'existe que dans ses rêves... Voici ce qu'écrit Philip K. Dick :

*Je suis Ubik.
Avant que l'univers soit, je suis.
J'ai fait les soleils.
J'ai fait les mondes.
J'ai créé les êtres vivants et les lieux qu'ils habitent;
Je les y ai transportés, je les y ai placés.
Ils vont où je veux, ils font ce que je dis.
Je suis le mot et mon nom n'est jamais prononcé,
Le nom qui n'est connu de personne.
Je suis appelé Ubik, mais ce n'est pas mon nom.
Je suis.
Je serai toujours.²*

1 DICK Philip Kindred, *Si ce monde vous déplaît... et autres écrits* (Anthologie établie et préfacée par Michel Valensi), "Hommes, androïdes et machines" (1976), édition de l'Éclat, 1998.

2 DICK Philip Kindred, *Ubik*, collection 10/18, 1999.

Conclusion

Terre 2005, terminus. Nous avons terminé notre exploration du cinéma de science-fiction, bien que de nombreux aspects n'aient pas été abordés... J'espère qu'aucun doute ne subsiste désormais quand à l'appellation « nouveaux mythes » appliquée à ces superproductions américaines, qui, nous l'avons vu, ne se résument pas à un simple déluge d'effets spéciaux bêtifiant... Ces films constituent un fond culturel mondial dont on ne peut renier l'importance dans l'imaginaire collectif. Ils sont parvenus à retranscrire les peurs et les espoirs de leur époque, tout en réactualisant des figures et thèmes mythiques traditionnels, créant ainsi une véritable « mythologie créative », dont la dimension intemporelle et universelle est évidente, malgré la contingence qui présida à leur création. Mais n'est-ce pas le cas de toute œuvre, et de tout mythe ? La mythologie de la Chimère qui, si elle n'est qu'une interprétation de ma part n'en n'est pas moins une constante de l'univers de la science-fiction, est l'expression la plus originale, déroutante et vivace de la portée philosophique, métaphysique, universelle de ces nouveaux mythes. J'espère que la suite de la production cinématographique confirmera et renforcera cette mythologie, qui me semble être le fondement de la science-fiction et de ses multiples réflexions. Mais le genre est suffisamment vaste pour contenir de nombreuses autres conceptions. On ne peut en effet rejeter *Star Wars* au nom de *Blade Runner*, ou d'une quelconque autre idée de ce que doit être la science-fiction. C'est pourquoi mon travail n'est que ma vision personnelle, subjective du genre, loin de toute exhaustivité ou théorisation.

Mais la science-fiction possède sa tonalité propre, qui fait son caractère unique. Il serait intéressant de comparer ce genre avec la *fantasy*, qui est très souvent confondue avec celui-ci. Les développements philosophiques et métaphysiques des nouveaux mythes issus de la *fantasy*, genre qui a lui aussi une vocation universelle et une dimension mythique, témoigneront sans doute d'une autre vision du monde, leurs postulats de base étant différents, le passé mythique pour la *fantasy*, l'autre le futur inconnu pour la science-fiction. Mais ces deux genres ont pour point commun de rendre visible l'imaginaire afin d'en explorer les perspectives inconnues. Ce sont deux chimères, pures créations de l'esprit. Ce sont deux gouffres sans fond où l'on se laisse tomber avec plaisir et effroi...

Merci de donner les références complètes de ce dossier en cas de citation, soit :

**Jérémy Zucchi, *Les Nouveaux mythes du cinéma de science-fiction*, 2005, publié en ligne sur
http://www.jeremy-zucchi.com/pages/Les_nouveaux_mythes_du_cinema_de_sciencefiction-1730598.html.**

Bibliographie

Ouvrages divers :

- BISKIND Peter, *Le Nouvel Hollywood*, collection « Documents », le cherche midi, Paris, 2002, pp. 350-351.
- BIZONY Piers, *2001, le futur selon Kubrick*, édition Cahiers du Cinéma, Paris, 2000.
- ÉLIADE Mircea, *Aspects du mythe*, Paris, NRF/Gallimard, 1963, Coll. « Idées », p. 15.
- HENDERSON Mary, *Star Wars, la magie du mythe*, Presse de la Cité, Paris, 1998.
- MÜLLER Jürgen (sous la direction de), *Films des années 70*, Taschen, 2003.
- MÜLLER Jürgen (sous la direction de), *Films des années 80*, Taschen, 2003.

Romans :

- DICK Philip Kindred, *Ubik*, collection 10/18, 1999.
- DICK Philip Kindred, *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, réédité sous le titre *Blade Runner*, J'ai lu SF, 2000.

Revue :

- L'Express, le magazine*, spécial festival de Cannes, n°2549, du 11 au 17 mai 2000.

Sites internet :

- www.ecrannoir.fr
- www.chronicart.com : texte en ligne de Philip K. Dick "Hommes, androïdes et machines" (1976), publié dans le recueil *Si ce monde vous déplaît... et autres écrits* (Anthologie établie et préfacée par Michel Valensi), , édition de l'Éclat, 1998.
- <http://sfstory.free.fr> : extrait d'une interview de Stanley Kubrick parue dans le magazine *Playboy* en 1968 ; extrait d'un article de Joseph Gelmis, paru dans le magazine *Newsday* du 4 Juin 1968.

DVD :

- Commentaire audio de *L'Empire contre-attaque* (DVD Twentieth Century Fox/Lucas Film).
- Commentaire audio du *Retour du Jedi* (DVD Twentieth Century Fox/Lucas Film).