



## *Avatar*, ou la régénération du mythe de l'Amérique

Achouche Mehdi

### Pour citer cet article

Achouche Mehdi, « *Avatar*, ou la régénération du mythe de l'Amérique », *Cycnos*, vol. 28.2 (Le cinéma américain face à ses mythes : une foi incroyante), 2012, mis en ligne en juin 2015.

<http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/196>

Lien vers la notice <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/196>

Lien du document <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/cycnos/196.pdf>

### *Cycnos, études anglophones*

*revue électronique éditée sur épi-Revel à Nice*

ISSN 1765-3118

ISSN papier 0992-1893

### AVERTISSEMENT

*Les publications déposées sur la plate-forme épi-revel sont protégées par les dispositions générales du Code de la propriété intellectuelle. Conditions d'utilisation : respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle.*

*L'accès aux références bibliographiques, au texte intégral, aux outils de recherche, au feuilletage de l'ensemble des revues est libre, cependant article, recension et autre contribution sont couvertes par le droit d'auteur et sont la propriété de leurs auteurs. Les utilisateurs doivent toujours associer à toute unité documentaire les éléments bibliographiques permettant de l'identifier correctement, notamment toujours faire mention du nom de l'auteur, du titre de l'article, de la revue et du site épi-revel. Ces mentions apparaissent sur la page de garde des documents sauvegardés ou imprimés par les utilisateurs. L'université Côte d'Azur est l'éditeur du portail épi-revel et à ce titre détient la propriété intellectuelle et les droits d'exploitation du site. L'exploitation du site à des fins commerciales ou publicitaires est interdite ainsi que toute diffusion massive du contenu ou modification des données sans l'accord des auteurs et de l'équipe d'épi-revel.*

# EPI-REVEL

Revue électronique de l'Université Côte d'Azur

## *Avatar*, ou la régénération du mythe de l'Amérique

Mehdi Achouche\*

« Ainsi au commencement le monde entier était l'Amérique »  
(John Locke, *The Second Treatise of Civil Government*, V, 49)

Selon la célèbre remarque d'André Bazin, le western est le « cinéma américain par excellence », tandis que « sa réalité profonde [...] est le mythe », le mythe de l'Amérique (Bazin 2010 : 217, 219). Pour Bazin, le western repose sur « une éthique de l'épopée » et est « né de la rencontre d'une mythologie avec un moyen d'expression », le cinéma (Bazin 2010 : 225). Le genre utilise le passé national pour conter la « Saga de l'Ouest » et chante ainsi « l'odyssée » du pays, proposant à la fois un passé et une mythologie à celui-ci, c'est-à-dire un « ensemble de récits qui mettent en scène la vision du monde et la perspective historique d'un peuple ou d'une culture, réduisant des siècles d'expérience à une constellation de métaphores » (Bazin 2010 : 225, 227 ; Slotkin 1973 : 6). Or un film comme *Avatar*<sup>1</sup> démontre que la science-fiction américaine a la même vocation historiciste et mythopoiétique que le western, utilisant elle aussi le passé comme matériau pour mettre en scène l'histoire de la nation et construire un imaginaire fondé sur cette représentation panhistorique.

En superficie, le western est cosmogonique, renseignant sur les origines de la nation, tandis que la science-fiction se veut eschatologique, se penchant sur ses fins. Cependant la distinction est souvent superficielle, et tous deux, en se réappropriant l'histoire passé du pays, cherchent surtout à dépeindre l'identité et l'essence de la nation, ses valeurs cardinales, ses forces et, depuis quelques décennies, ses manquements et défaillances. En transformant l'histoire en mythe, l'imaginaire culturel, à travers un film comme *Avatar*, fournit au pays un filtre à travers lequel comprendre son propre passé et partant ses valeurs cardinales, son identité propre et le

---

\* Université Stendhal Grenoble III.

<sup>1</sup> James Cameron (2007).

présent auquel il est confronté. Plutôt qu'une opposition entre *historia* et *mythos*, la mythologie américaine repose sur une sublimation de la première en la seconde, transformant la contingence de l'une en l'essence de l'autre, livrant « un monde sans contradictions parce que sans profondeur », projetant « une clarté heureuse » (Barthes 1957 : 217). Le mythe américain sous-tend ainsi ce que l'on peut appeler à la suite d'Anne-Marie Bidaud « l'idéologie américaine », en reprenant la définition qu'en donne Althusser : « un système (possédant sa logique et sa rigueur propres) de représentations (images, mythes, idées ou concepts selon les cas) doué d'une existence et d'un rôle historique au sein d'une société donnée » (Bidaud 2012 : 17). Le mythe, qui permet de « définir aussi bien le passé des États-Unis que leur devenir », constitue donc « le noyau dur de l'idéologie américaine » (Bidaud 2012 : 19) et revêt ainsi une utilité épistémologique et normative forte, en conférant une cohésion et une direction à l'histoire nationale et en influençant la « perception de la réalité contemporaine » du pays et partant ses actions au sein de cette réalité (Slotkin 1973 : 3).

Comme le remarque Richard Slotkin l'historiographie traditionnelle et la mythologie américaine s'organisent autour du paradigme de la « Frontière », c'est-à-dire « un territoire grand ouvert offrant d'innombrables opportunités permettant à un individu fort, ambitieux et autonome de se hisser au sommet » de la société (Slotkin 1973 : 5). L'historien Frederick Jackson Turner souligne en 1893 l'importance de cette Frontière, qu'il définit comme « le point de rencontre entre la civilisation et la sauvagerie », ainsi que du « Great West » dans l'histoire du pays et la construction de l'identité nationale (Turner 1996 : 3). Pour Turner, en offrant à chaque génération un nouveau territoire à conquérir, la Frontière et l'Ouest ont garanti la pérennité des grandes qualités américaines illustrées par le western – *self-reliance*, *rugged individualism*, etc. – et ont fortifié le caractère national. Parce qu'ils sont au contact revigorant de la sauvagerie, à la différence des Européens, les Américains leur seraient supérieurs et seraient même les authentiques dépositaires de la « mission civilisatrice » – ce qui n'est qu'un épisode dans l'histoire européenne est au fondement même de la nation américaine. En renouvelant à chaque génération – la Frontière recule mais ne disparaît et ne change pas – le « combat contre la nature et l'homme primitif », comme l'entonne le narrateur de *La Conquête de l'ouest*, la Frontière sous-tendrait l'histoire nationale : un éternel combat contre la sauvagerie et pour la civilisation, mais aussi l'assimilation idéale des deux pôles dans le « caractère américain » ; l'expansion continue des

frontières du pays ; et l'existence de territoires vierges infinis permettant aux individus de s'endurcir ou de recommencer leur existence à zéro.

La science-fiction apparaît alors même que Turner déclare sombrement la disparition de cette Frontière, le continent ayant achevé d'être conquis. Et tandis que des voix s'élèvent pour réclamer l'ouverture des « nouvelles frontières de l'impérialisme » à Hawaii ou aux Philippines, la science-fiction promet l'existence de nouveaux mondes à explorer et à conquérir (Slotkin 1992 : 194). C'est en particulier le cas du *space opera*, sous-genre typiquement américain au carrefour du western, du récit d'aventure maritime et du récit de guerre, qui imagine des empires intergalactiques et de nombreuses et exotiques planètes et civilisations à explorer et à dominer, et dont les textes paradigmatiques sont *Star Trek* et *Star Wars* (Ruaud & Amalric 2009 : 17-23). Les premiers textes assimilables à la SF naissent dans les mêmes *dime novels* et *pulp magazines* que les westerns et prennent place dans l'Ouest américain, avant d'emmener leurs héros vivre mille et une aventures sur la « New Frontier » du président Kennedy (qui désigne autant l'espace que la recherche scientifique), la « Last Frontier » de *Star Trek* ou encore la « High Frontier » des colonies spatiales. Le roman *A Princess of Mars* (1917, adapté à l'écran en 2012 sous le titre *John Carter*) d'Edgar Rice Burroughs, voit ainsi son héros être poursuivi par les Apaches avant de se réfugier dans une grotte et être mystérieusement transporté sur Mars, où il poursuit ses aventures, les Martiens à six bras remplaçant parfaitement les Indiens (Slotkin 1992 : 195-211).

David Mogen écrit dans son étude des représentations de l'Ouest en SF qu'« une des analogies les plus fréquentes dans la science-fiction américaine consiste à identifier les nouveaux mondes de l'espace avec le Nouveau Monde de l'Amérique » (Mogen 1993 : 69). Les nouveaux mondes découverts et explorés par la science-fiction sont effectivement autant d'opportunités de renouveler et de régénérer l'individu comme la société – de nouvelles Frontières. Les États-Unis se sont avec le temps comme accaparé le terme hautement affectif et connoté d'« Amérique », autrefois réservé à tout l'hémisphère : dotés en quelque sorte d'une double identité, les États-Unis en se transfigurant en l'Amérique s'approprient le rêve de la *tabula rasa* associée au continent, celui d'une terre supposément vierge et édénique qui annule la déchéance originelle de l'homme, permet un nouveau départ, une nouvelle histoire, et laisse entrevoir la possibilité d'établir l'utopie terrestre tant convoitée. Comme le souligne Lauric Guillaud, « Colomb ne découvre pas l'Amérique mais le 'Nouveau Monde',

c'est-à-dire le monde demain, déplacement spatio-temporel qui révolutionne les conceptions existantes » (Guillaud & Bertin 2011 : 17).

Les Frontières successives et l'Ouest ne font que renouveler sans cesse la promesse dévoilée pour la première fois par la découverte de l'hémisphère. Progresser dans l'espace équivaut désormais à progresser dans le temps, et en Amérique voyager vers l'avenir signifie presque inévitablement voyager vers le passé et les origines, l'Ouest étant l'endroit où le futur et le passé de l'Amérique et de l'humanité coexistent. Comme le note encore Guillaud, « cette invention de demain passe par une redécouverte de l'origine, [...], celle du Paradis terrestre et de l'innocence prélapsarienne. Création 'originale', l'Amérique n'est pas exempte, paradoxalement, de fascination 'originelle', comme si la nouveauté ne pouvait passer que par le retour » (Guillaud & Bertin 2011 : 17). Avenir et passé se rejoignent donc à nouveau et semblent indissolubles dans le nouveau monde américain, le chemin vers l'avenir semblant consister en un détour par le passé des origines pour un nouveau départ et une seconde chance utopique... ou un recommencement éternel.

Représenter à nouveau la découverte du nouveau monde et se pencher de nouveau sur sa promesse originelle permettent donc à un film comme *Avatar*, au même titre que les films proprement historiques, de réexaminer le mythe de l'Amérique. Plus encore même que les films historiques, puisque *Avatar* peut quant à lui embrasser la totalité de l'histoire de la nation, englobant l'Ouest des colons, le Vietnam et même le 11 septembre dans un vaste panorama métahistorique dont la cohérence est assurée par la présence en surimpression de la mythologie de la Frontière. Plus encore qu'eux, puisque la science-fiction est le genre le plus à même de mettre en scène et en question la technologie et son rôle au sein de l'histoire et de la société américaine, qui plus est dans le cinéma hyper-technologique d'un James Cameron. En arrivant sur Pandora, la planète au centre des préoccupations d'*Avatar*, les humains ne font donc que reproduire la découverte et la colonisation de l'Amérique, opportunité pour le film de représenter cette histoire et de réexaminer, voire de déconstruire, le mythe de la Frontière et donc de l'Amérique. Ce faisant le film s'inscrit dans la relecture critique du mythe de la Frontière initiée par la contreculture dans les années soixante. A l'aune de la nature commune du western et de la science-fiction aux États-Unis, il n'est pas étonnant de constater le « révisionnisme » qui affecte à égale mesure les deux genres dans les années soixante-dix, tous deux attaquant l'histoire nationale par l'un de ses pôles pour dénoncer la face cachée du progrès américain. Les « westerns alternatifs », ainsi que les qualifie Slotkin, (*Soldier Blue*, *Little Big Man*,

plus tard *Danse avec les loups*) soulignent les méfaits contemporains de l'idéologie de la Frontière en comparant souvent l'histoire de celle-ci au Vietnam et font des Amérindiens les victimes innocentes des meurtriers anglo-américains (Slotkin 1992 : 590, 630-631).

Les films de science-fiction contemporains<sup>2</sup> se concentrent quant à eux sur les dégâts causés à la biosphère et usent à foison de l'opposition entre un environnement hyper-urbain décadent (bien présent dans les scènes coupées d'*Avatar*<sup>3</sup>) et une forêt édénique régénératrice (*Silent Running*, *Soleil vert*, *L'Âge de cristal*, *Wizards*, *Blade Runner*). Il n'est donc pas surprenant de voir le réalisateur et scénariste du film, James Cameron, dont le premier film hollywoodien, *Terminator* (1984), vient parachever le cycle « technophobe » des années soixante-dix, déclarer qu'il eut l'idée d'*Avatar* durant ces mêmes années soixante-dix (voir Dargis 2009 ou McCarthy 2009). Continuant la relecture critique de la Frontière et du mythe de l'Amérique typique de la contreculture, l'originalité d'*Avatar* consiste principalement à superposer comme jamais auparavant le western et la science-fiction révisionnistes et à souligner l'affinité des deux « genres historiques » à parler du mythe de l'Amérique.

### Le Nouveau Monde

L'analogie opérée par le film entre les autochtones de la diégèse, les Na'vis, et les Amérindiens fait rapidement peu de doute. Jake vient à peine d'arriver dans ce « nouveau monde », « luxuriant et vierge » (*script treatment*<sup>4</sup>, ci-après *treatment*, 11, 14), qu'il croise un camion de chantier dont les énormes pneus sont percés de flèches. Peu après le bureau de Selfridge, l'administrateur de la base (l'équivalent du fort des westerns), se révèle plein d'artefacts amérindiens, dont trois immenses flèches, un arc suspendu au plafond ainsi qu'un attrape-rêves encadré sous verre au mur. Ce dernier est souligné à l'image par le positionnement de l'acteur dans le

<sup>2</sup> Alors que se développe au même moment aux États-Unis une science-fiction féminine / féministe qui imagine typiquement des utopies pastorales et plus ou moins matriarcales qui anticipent déjà *Avatar*. De très nombreux parallèles relient notamment ce dernier au roman *The Word for World Is Forest* (1976), d'Ursula K. Le Guin.

<sup>3</sup> Avant d'atteindre l'utopie primitive de Pandora, il est nécessaire de décrire la dystopie qu'est la société américaine de l'avenir. Ces scènes, les toutes premières du film, coupées du montage final mais présentes sur l'édition DVD « collector », décrivent un monde futur rongé par la pollution atmosphérique, la surpopulation, la disparition de la biosphère et l'hyper-mercantilisme, autant de maux soulignés par le *script treatment*. Difficile dans ces conditions de ne pas penser aux dystopies des années soixante-dix.

<sup>4</sup> Deux scripts sont disponibles sur Internet : le *shooting script*, daté de 2007, et le *script treatment*, non daté, qui présente des différences notables avec la version finale mais qui fournit néanmoins des informations précieuses sur la conception première du film.

cadre tandis qu'il expose les raisons qui le poussent à expulser les Na'vis, qu'on n'a pas encore aperçus à ce stade, de leur territoire. On verra fréquemment les Na'vis faire usage de leurs arcs et de leurs flèches, chevaucher leurs « direhorse » ou traverser à gué des cours d'eau, plans très évocateurs des westerns. La bataille finale voit les Na'vis recouverts de peintures de guerre charger les troupes humaines en poussant des cris de guerre qui rappellent ceux des Apaches au cinéma. On les verra également chasser des animaux herbivores qui ressemblent à des bisons (les « sturmbeest ») et qui se déplacent comme eux en troupes de milliers de têtes.

Le quatrième acte révèle que les Na'vis ne sont qu'un clan parmi d'autres. L'écran montre rapidement les « Clans des Chevaux de la Plaine » (« the Horse Clans of the Plain »), que l'on visualise effectivement au milieu de plaines dénuées de presque tout arbre, rappelant les Grandes Plaines nord-américaines. Des structures en bois évoquant fortement des tipis sont également visibles, ainsi que plusieurs feux qui brûlent çà et là dans le camp. Les Na'vis préservent au sein de leur village le crâne d'un leonopteryx, que le *shooting script* identifie comme un « totem » (76). Le script imaginait également une scène classique de prise de psychotropes afin que Jake fasse l'expérience de la « chasse des rêves » (« the Dream Hunt ») et ait la « vision » de son animal protecteur (« Spirit Animal »), qui, en fin de compte, n'est autre que le leonopteryx (85-87). Dans une scène coupée, Jake, lors de sa première matinée parmi les Na'vis, salue Neytiri qui s'avance vers lui par un « howdy » typique du genre, tandis qu'Augustine, quand elle explique à Jake qu'ils quittent la base pour les montagnes, annonce qu'ils « partent de Dodge », référence à Dodge City, une des icônes de l'ouest mythique. Le *treatment* décrit par ailleurs cette même base comme étant caractérisée par « la mentalité d'une ville de la Frontière » (17). Augustine tenait autrefois une école où elle enseignait l'anglais aux petits Na'vis, autre trope et personnage classique du western.

Cependant les tentatives de contact pacifique avec les Na'vis sont contrecarrées par les néo-colonisateurs (le *shooting script* les qualifie de « colons », 8), en l'occurrence le consortium privé RDA, pour le compte duquel sont conduites les opérations sur Pandora (aucune trace d'instance gouvernementale). Le *treatment* place la RDA dans un contexte néo-impérialiste s'inscrivant clairement dans l'histoire américaine : il s'agit d'un « consortium international de très grosses entreprises dont le but est de localiser et d'exploiter les ressources d'autres planètes, à l'intérieur du système solaire et, depuis vingt-cinq ans, dans les systèmes voisins. Imaginez la *Dutch West India Company* financée par Microsoft, Matsushita

et une douzaine d'autres méga-corporations » (3). On peut aussi penser ici aux compagnies de chemin de fer (symbole fort du progrès et de la technologie) et aux « Robber Barons » qui sont fréquemment utilisés comme antagonistes dans les westerns. Le *treatment* poursuit en élucidant les motivations du groupe, qui cherche à « apprivoiser », à « civiliser » la planète, un « monde qu'ils sont venus conquérir » (*treatment*, 7, 18). Le seul ennui est que « la colonisation traditionnelle ne peut pas fonctionner » puisque l'air de la planète est irrespirable pour les humains et qu'il faut plusieurs années aux vaisseaux pour effectuer la traversée entre les deux planètes (*treatment*, 7) :

Mais attendez... il y a une population indigène ici. Ils sont primitifs, mais ils ont des cerveaux et des mains [...] On peut leur apprendre, leur donner de la technologie pour améliorer leurs vies, comme ça ils pourront être en bonne santé et intelligents, et pourront tous avoir des télévisions, et en échange ils seront si reconnaissants que non seulement ils travailleront dans nos usines, mais en plus ils les construiront pour nous. (*treatment*, 7)

La version finale ne retient pas ce principe, préférant mettre en scène l'éviction des indigènes de leurs terres sacrées au profit des exploitants de minerais, à l'image de l'expulsion des Cherokees en 1838, mais l'idée fondamentale reste la même. Comme le conclut le *treatment* : « Tels sont les principes fondamentaux de l'impérialisme interstellaire du 22<sup>e</sup> siècle » (7).

Selfridge est le mercantile promoteur, et le colonel Quaritch son sanguinaire homme de main, deux personnages archétypaux qui dans les westerns sont prêts à tout pour déplacer les Amérindiens – ou les paisibles pionniers – de leurs territoires, faire passer le transcontinental, exploiter un gisement d'or (ici l'« unobtainium », minéral fabuleux du futur), clôturer les terrains pour leurs troupes, etc. Selfridge (« selfish », égoïste) égraine les arguments classiques de la « mission civilisatrice » : « Vous êtes supposée gagner les esprits et les cœurs des natifs, c'est bien la raison d'être de votre petit jeu de marionnettes ? On leur construit une école, on leur apprend l'anglais ». Il remarque plus tard à Jake, agacé : « Vous savez, on a essayé de leur donner des médicaments, de l'éducation, des routes, mais non ! Ils préfèrent la boue ! ». Selfridge enlève peu à peu les gants et révèle vite son mépris pour les Na'vis : ce sont tour à tour des « natifs » puis des « indigènes », puis des « sauvages rongés par les poux qui vivent dans des arbres » et enfin des « singes bleus ». Surtout, la cupidité du personnage et par extension de la multinationale n'est jamais très éloignée, comme il le souligne à Jake (pour une réplique soigneusement conservée dans la bande-annonce) : « « Tuer les indigènes, ça fait mauvais genre. Mais s'il y a



quelque chose que les actionnaires détestent encore plus qu'une mauvaise presse, c'est un mauvais rapport financier trimestriel ».

Cependant l'originalité d'*Avatar* réside surtout dans son utilisation du paradigme de la Frontière pour faire sens non seulement de l'histoire de l'Ouest, mais aussi de conflits plus récents, en l'occurrence le Vietnam et le conflit iraquien, qui faisait encore rage au moment de la sortie du film (décembre 2009), mettant à jour un paradigme meurtrier qui sous-tendrait l'imaginaire et l'histoire de la nation. Les scènes rappelant le Vietnam sont principalement celles qui mettent en scène les hélicoptères militaires, principal véhicule et arme des militaires face à un ennemi réfugié dans la jungle luxuriante qui recouvre la planète. L'apparence extérieure et intérieure de ces appareils, le son qu'ils produisent, emprunté aux hélicoptères militaires classiques, rappellent beaucoup les hélicoptères *Huey* si emblématiques de la guerre du Vietnam (et des films la représentant), appareils dont Cameron et le *designer* TyRuben Ellingson se sont explicitement inspirés (Fitzpatrick 2009 : 23)<sup>5</sup>.

La présence d'un *door gunner*, ce soldat installé derrière une mitrailleuse lourde sur la porte latérale ouverte de l'appareil, tandis qu'il survole la jungle de Pandora ou ses rivières, ou atterrit au milieu d'une clairière, rappelle également fortement les *Huey* et le Vietnam du cinéma. Lors de la première incursion de Jake et des scientifiques sur Pandora, alors que l'hélicoptère est en train de se poser dans une clairière, la caméra embarquée nous montre Jake dans son corps d'*Avatar*, assis sur la porte de l'appareil, une jambe prête à toucher le sol et une mitrailleuse lourde dans les mains. Le plan séquence le montre bondissant à terre dès que l'hélicoptère n'est plus qu'à quelques centimètres du sol et brandissant la mitrailleuse dans toutes les directions, visant et observant avec attention la lisière de la forêt afin de couvrir le débarquement du reste de l'équipage. Les autres descendent à sa suite, s'abritant du vent créé par les pâles de l'hélicoptère et s'engouffrant bientôt dans la forêt tropicale, scène presque iconique des films représentant le conflit vietnamien<sup>6</sup>. Comme l'écrit Todd McCarthy dans *Variety*, il y a « d'inévitables vibrations vietnamiennes (« Vietnam vibes ») émanant des scènes d'hélicoptères futuristes descendant vers les jungles verdoyantes et les flancs de montagnes de Pandora » (McCarthy

<sup>5</sup> « Using Vietnam War-era helicopters like the 'Huey' for inspiration, Cameron wanted the Samson – and all the low-flying vehicles – to have a very low-tech look that could be either contemporary or a not-very-distant "Earth Future" » (Fitzpatrick 2009 : 23)

<sup>6</sup> La navette qui relie les vaisseaux spatiaux en orbite à la base sur Pandora, et qui est plus tard utilisée par le colonel Quaritch pour tenter de bombarder l'Arbre des Ames, s'appelle la *Valkyrie*, possible référence à *Apocalypse Now* (Fitzpatrick 2009 : 17).

2009). Les paysages rappellent en effet beaucoup l'Asie, qu'il s'agisse des forêts tropicales de la planète mais aussi des « Hallelujah Mountains », inspirées des formations rocheuses de la région du Guilin en Chine (Fitzpatrick 2009 : 37).

Le spectre du conflit irakien est quant à lui invoqué par Selfridge lors de son premier débat avec Augustine. Il fait remarquer à celle-ci qu'elle et ses amis scientifiques sont supposés « gagner les esprits et les cœurs des natifs » (« winning the minds and hearts of the natives »). L'expression fait écho à l'expression « winning hearts and minds », employée depuis le XIXe siècle mais plus particulièrement depuis la guerre du Vietnam et utilisée à satiété dans les années deux mille pour caractériser la stratégie employée en Afghanistan et en Iraq<sup>7</sup>. Exposant la menace que constituent les différentes tribus de Na'vis en train de se regrouper, le colonel Quaritch explique à son auditoire que les « autochtones » sont sur le point de les attaquer et que « notre unique sécurité réside dans une attaque préventive. Nous devons combattre la terreur par la terreur ». Les références aux attaques préventives et à la « terreur » ne manquent pas de faire penser à la rhétorique employée par George W. Bush après le 11 septembre, principalement pour justifier la guerre en Iraq. Un personnage confirme la référence dans la scène suivante lorsqu'il fait référence au plan du colonel en parlant de « some kind of shock and awe campaign », expression créée par des analystes du Pentagone en 1996 et fréquemment utilisée par les médias lors des premiers jours de l'invasion iraquienne en 2003 pour décrire la stratégie sous-tendant l'offensive<sup>8</sup>. Le cruel colonel Quaritch (« quarry », la proie) est bien la caricature d'un officier entièrement acquis à l'idéologie de l'ancien président des États-Unis. Plus tard, la pilote Trudy, entendant le plan d'attaque de Jake contre des troupes bien plus nombreuses, déclare, « Et moi qui espérait un plan tactique qui n'inclurait pas le martyr » (« that didn't involve martyrdom »). Le film utilise à nouveau ici un terme très entendu depuis 2001, les protagonistes du film, Trudy notamment, étant

---

<sup>7</sup> [http://www.foreignpolicy.com/articles/2009/08/13/a\\_bright\\_shining\\_slogan](http://www.foreignpolicy.com/articles/2009/08/13/a_bright_shining_slogan)  
dernier accès le 30/08/2011.

<sup>8</sup> [http://articles.cnn.com/2003-03-20/world/sprj.irq.psyops.campaign\\_1\\_pentagon-official-iraqi-officials-strikes?s=PM:WORLD](http://articles.cnn.com/2003-03-20/world/sprj.irq.psyops.campaign_1_pentagon-official-iraqi-officials-strikes?s=PM:WORLD)

dernier accès le 20/03/2003.

<http://www.cbsnews.com/stories/2003/03/22/iraq/main545267.shtml>

dernier accès le 22/03/2003,

<http://www.nytimes.com/2003/03/23/weekinreview/creator-of-shock-and-awe.html?src=pm>,  
23/03/2003,

[http://www.dodccrp.org/files/Ullman\\_Shock.pdf](http://www.dodccrp.org/files/Ullman_Shock.pdf)

rapport original de 1996, derniers accès le 20/08/2011.

ceux qui vont effectivement devenir des martyrs, se sacrifiant en combattant contre des forces largement supérieures.

Le colonel fait de même référence à des « tours », ayant effectué trois « tours » au Nigéria quand il était dans l'armée et déclarant aux nouveaux arrivants qu'ils voudront peut-être passer des vacances en Enfer une fois qu'ils auront fini leur « tour » sur Pandora. L'expression ramène une fois de plus à la guerre en Iraq et à celle en Afghanistan, les médias américains parlant régulièrement, en particulier entre 2003 et 2007, des « tours de service » (« tours of duty » ou « tours of service »), parlant le plus souvent plus simplement des « tours » effectués par les soldats dans le cadre des problèmes d'effectif rencontrés par l'armée<sup>9</sup>. On peut enfin ajouter les plans de la base militaire à l'arrivée de Jake, puis plus tard lors de la préparation de l'attaque contre *Hometree*, qui montrent en arrière-plan de multiples cheminées industrielles crachant des flammes et de la fumée noire et qui connotent une raffinerie, ce que confirme le *treatment* : « Ils survolent ce qui ressemble à une raffinerie, l'usine de traitement du deuterium<sup>10</sup> » (14). Le pétrole est donc suggéré à son tour, et l'analogie avec l'unobtanium et l'or de l'Ouest historique est dès lors aisée à faire, comme n'ont pas manqué de faire certains commentateurs lors de la sortie du film<sup>11</sup>.

A l'histoire nationale le film ajoute enfin la mémoire récente du pays, en l'occurrence celle du 11 septembre, ajout logique étant donné l'importance de la « war on terror » et du conflit irakien dans le long métrage. L'attaque des tours est évoquée lors de l'attaque de *Hometree*, le gigantesque arbre dans lequel vivent les Na'vis, sorte de gratte-ciel de la jungle (le *shooting script* précise qu'il fait 250 mètres de haut, 44). Lorsque les hélicoptères bombardent *Hometree*, et que celui-ci commence à s'effondrer sous les coups venus des airs, les Na'vis fuient dans toutes les directions, tentent d'échapper aux immenses branches et au tronc qui s'abattent de toutes parts sur eux. Une épaisse fumée noire s'échappe bientôt verticalement de l'arbre, avant que le paysage ne soit obscurci par un

---

<sup>9</sup> <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=5289164>  
dernier accès le 20/03/2006.

<http://abcnews.go.com/WNT/story?id=3027796>  
derniers accès le 28/08/2011.

<sup>10</sup> Nom que le script nous apprend être le terme scientifique de l'unobtanium, qui est en fait un surnom ironique donné au minerai.

<sup>11</sup> Cf. l'article suivant, paru dans un journal militaire américain, le *Marine Times*, où un colonel du corps des Marines, responsable des relations publiques du Corps, se plaint de « l'allégorie négative des guerres en Iraq et en Afghanistan » véhiculée par le film [http://marinecorpstimes.com/news/2010/01/marine\\_Avatar\\_010810w/](http://marinecorpstimes.com/news/2010/01/marine_Avatar_010810w/)  
dernier accès le 28/08/2011.

immense brouillard de fumée et de cendres. Un plan montre les immenses racines à la base de l'arbre s'effondrer verticalement sur elle-même, comme la structure en acier des deux tours, et bientôt la forêt luxuriante est transformée en surface lunaire sur laquelle pleuvent les cendres. Les survivants sont bientôt visualisés l'air hébété, marchant au hasard et eux-mêmes recouverts des omniprésentes cendres et poussières grisâtres.

Le film achève ainsi de suggérer que les troupes américaines sont bien l'antagoniste de l'histoire et opère sa propre analogie entre un massacre récent et de plus anciennes exactions, comme le firent en leur temps les westerns révisionnistes en comparant un massacre comme ceux de Washita ou Sand Creek à celui de Mylai (Slotkin 1992 : 590, 630-631). En comparant cette fois les victimes du film à celles américaines du 11 septembre, *Avatar* invite le spectateur à s'identifier aux victimes aborigènes et cherche à souligner combien, en combattant « la terreur par la terreur », le pays risque de se détourner de sa mission originelle et de trahir ses idéaux. Ce faisant le propos recoupe la relecture anti-impérialiste et la synthèse historique opérées par le film. Il est vrai que ces soldats sont en fait des mercenaires, et jamais le drapeau ou le véritable uniforme américain n'apparaissent-il, manière pour le film de se dédouaner d'une représentation trop agressive des Etats-Unis. Cependant ces soldats, beaucoup d'anciens marines comme Jake, connotent inévitablement l'armée américaine dont ils ont gardé les grades, rappelant par ailleurs les nombreux 'soldats privés' à l'œuvre en Afghanistan et en particulier en Iraq pour le compte d'entreprises comme Blackwater et qui ont régulièrement défrayé la chronique ces dernières années<sup>12</sup>. C'est ce qui rend la réflexion suivante de Jake et sa référence à un combat « pour la liberté » très ambiguë et possiblement ironique : « Sur Terre, ces types font partie de l'armée, ils se battent pour la liberté. Mais ici ce sont des mercenaires, ils se battent pour de l'argent ».

Le paradoxe inhérent au film veut que, s'il traite tant de l'histoire américaine, il ait pu autant parler à un public mondial : de nombreuses minorités s'identifièrent aux Na'vis (qui sont interprétés par des comédiens amérindiens, afro-américains ou métis) et au récit de leur résistance à l'oppression impérialiste, notamment diverses tribus indiennes de par le monde ou même des militants palestiniens<sup>13</sup>. Le phénomène ne contredit pas

---

<sup>12</sup> [http://topics.nytimes.com/top/news/business/companies/blackwater\\_usa/index.html](http://topics.nytimes.com/top/news/business/companies/blackwater_usa/index.html)  
dernière mise à jour le 25/04/2011, dernier accès le 28/08/2011. L'entreprise a depuis été renommée Xe Services.

<sup>13</sup> [http://www.huffingtonpost.com/2010/01/12/evo-morales-praises-avatar\\_n\\_420663.html](http://www.huffingtonpost.com/2010/01/12/evo-morales-praises-avatar_n_420663.html)  
12/01/2010 ;  
<http://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries/worldnews/7222508/Palestinians-dressed-as-the-Navi-from-the-film-Avatar-stage-a-protest-against-Israelis-separation-barrier.html>

le lien spécifique établi avec l'histoire américaine : en opérant l'analogie avec la colonisation de l'« Amérique » depuis 1492, le film traite du colonialisme et de l'impérialisme historique dans leur ensemble, l'histoire des États-Unis et le mythe de la Frontière illustrant parfaitement un phénomène qui a touché ou touche encore tous les continents. Comme dans le cas de *Titanic* (1997), du même Cameron, l'opposition entre les exploitants et les exploités, ainsi que celle entre le progrès technologique et « la nature », sont des thématiques à la fois spécifiquement américaines et universelles. La Frontière, dit en substance *Avatar*, n'est rien d'autre que la glorification américaine du progrès mais aussi du colonialisme.

Dans le même temps l'appartenance du film à la science-fiction et à la *fantasy* lui permet de ne pas suivre exactement le schéma du western traditionnel, même révisionniste. Les Amérindiens ne sont pas ici nécessairement condamnés et l'histoire peut être amendée pour se faire uchronique : les Na'vis ne reproduisent pas la désunion historique des Amérindiens et se mettent d'accord pour unir leurs forces et bouter l'envahisseur hors de leur monde, ne lui laissant pas le temps de s'y installer durablement. Comme le remarque le *treatment*, « Si les Najavos et les Sioux avaient su ce qui les attendait, ils n'auraient jamais conclu ces traités. Ils se seraient battus jusqu'au dernier homme » (96). De même, Jake Sully, vétéran désabusé envoyé sur la Frontière comme John Dunbar au début de *Danse avec les loups*, peut à l'inverse de ce dernier comme racheter l'histoire américaine en sauvant symboliquement cette nouvelle Amérique de la colonisation. C'est ici que western et science-fiction divergent, cette dernière pouvant *in fine* s'abstraire de l'authenticité historique, de la nostalgie et du fatalisme inhérent au western pour le révisionnisme le plus pur. C'est ici également qu'apparaît la tentative de remythification opérée par le film.

### **Régénération du mythe**

Si *Avatar* s'inscrit donc dans le changement paradigmatique intervenu dans les années soixante et soixante-dix, il continue néanmoins d'offrir le métarécit synthétique typique du mythe et rêve toujours à un nouveau monde édénique salvateur et régénérateur. Surtout, il s'inscrit dans ce que Slotkin qualifie de « contre-mythe », qui « suit le scénario de l'ancien 'Culte de l'Indien' » dans lequel l'ancienne polarité est inversée plutôt qu'abrogée : ce sont désormais « les blancs qui sont les sauvages et les

Indiens qui sont les victimes nobles et sans défense » (Slotkin 1992 : 590). La relecture opérée par la contreculture, plutôt que de créer une vision totalement neuve des Amérindiens, reprend plutôt à son compte l'ancienne notion primitiviste du « bon sauvage » en harmonie avec son environnement et au modèle social utopique, modèle et lieu commun qui sont aussi ceux d'*Avatar*. Le film, qui joue beaucoup également des codes du film environnemental<sup>14</sup>, met surtout l'accent sur l'harmonie liant les Na'vis à la biosphère. Il repose ainsi sur la vision « néoromantique », ravivée dans les années soixante, d'une nature représentée, selon les mots de David Ingram dans son étude des films environnementaux, comme un « Jardin d'Éden immaculé, les Amérindiens [faisant] partie de cette nature, vivant en une harmonie innocente, non destructrice, intemporelle avec leur environnement naturel » (Ingram 2000 : 57).<sup>15</sup> La base des humains, avec ses usines et ses carrières qui sont autant de cicatrices taillées dans la jungle (comme le montrent les plans aériens à l'arrivée de Jake), est l'antithèse de cet Éden (et s'appelle donc logiquement « Hell's Gate », aperçu de la Terre du futur).

Comme l'indique le *script treatment*, « les Na'vis se s'entretuent pas, ne se font pas la guerre. Pas de propriété privée, pas de territoires. Ils ont tout ce dont ils ont besoin... un endroit où vivre, un rôle à jouer dans la grande parade de la vie » (94). Le film reprend à son compte ce faisant l'idée d'une Chute originelle nationale, faisant mine de redécouvrir l'âge d'or que connut autrefois l'Amérique. Le schéma s'inscrit ainsi dans la logique de la redécouverte de « l'Amérique » et du nouvel Éden et superpose au primitivisme traditionnel les préoccupations environnementalistes contemporaines, elles-mêmes issues du Romantisme. Il ne s'agit pourtant pas tant de « sauver la forêt » ou de combattre le progrès que de proposer une vision alternative de celui-ci, thématique centrale à la science-fiction. Jake commente en voix-off son initiation auprès de Neytiri, qui lui enseigne les us et les coutumes na'vis. Il dit de Neytiri qu'« elle est toujours en train de parler du flux d'énergie, de l'esprit des animaux », tandis que l'écran montre un canidé à l'aspect terrifiant dont une meute a plus tôt failli tuer Jake, s'occuper affectueusement de ses petits. « Elle parle d'un réseau d'énergie qui s'écoule à travers tous les êtres vivants. Elle dit qu'on ne fait qu'emprunter l'énergie, qu'un jour ou l'autre

<sup>14</sup> L'un des schémas les plus fréquents de ce type de film voit les bulldozers menacer la forêt que tentent de protéger les protagonistes. Le Dr. Augustine est par ailleurs interprétée par Sigourney Weaver, interprète parfaite puisque à la fois associée à la science-fiction (Ellen Ripley dans les *Alien*) et au film environnemental (Diane Fossey dans *Gorillas in the Mist*, 1988).

<sup>15</sup> « Pandora n'est pas l'enfer, c'est Éden. Et Éden est en train d'être détruit à coups de bulldozers, transformé en mine à ciel ouvert et violé » (*treatment*, 79).

on doit la rendre » : la caméra montre ce faisant la cérémonie d'enterrement d'un patriarche Na'vi, enterré à même le sol dans une position fœtale (il retourne à « Mère », le nom donné à la planète-déesse), des fleurs recouvrant son corps, entouré des membres recueillis du clan<sup>16</sup>. Lorsque Jake, toujours sous la tutelle de Neytiri, tue son premier animal, il répète et récite consciencieusement les gestes et les paroles sacrés qui doivent accompagner la mort de tout animal : « Je te vois, frère, et te remercie [il achève l'animal d'un coup de couteau]. Ton esprit rejoint Eywa. Ton corps reste, pour faire partie du Peuple ». La « connexion profonde qui relie le Peuple à la forêt », selon les mots d'Augustine, est même rendue littérale par la présence d'un appendice qui leur permet de se 'connecter' aux autres animaux, ne faisant plus qu'un avec eux. Plus tôt Neytiri lui a appris à monter un de leurs chevaux en se connectant de la même façon littérale à l'animal, apprenant à « la sentir. Sent le battement de son cœur. Sa respiration ». La même procédure se reproduira lorsque Jake réussira à dompter son « banshee », puis lorsqu'il se connectera à « L'arbre des Âmes » pour communiquer avec les ancêtres défunts et parler à la planète elle-même. Jake va devoir notamment apprendre à identifier ce flux d'énergie, à respecter les êtres qui composent la forêt et à respecter cette dernière, gigantesque organisme vivant.

Le film va en effet jusqu'à utiliser l'« hypothèse Gaïa », du nom de la théorie holiste conçue dans les années soixante-dix et imaginant la Terre comme un organisme vivant et quasiment conscient (Brereton 2005 : 210). « Eywa », le nom de la déesse<sup>17</sup> des Na'vis (« Mère »), se révélera être la planète elle-même, sanctionnant les croyances panthéistes de la tribu (le *treatment* l'appelle directement Gaïa, remarquant que là où elle n'est qu'un « mythe » sur Terre, elle existe bel et bien sur la planète que les humains ont choisi d'appeler Pandora, 95-96). Le dénouement final illustre cela en imaginant que la planète accède à la supplique de Jake et se mêle elle-même à la grande bataille contre les humains / américains. Les animaux qui sont habituellement chassés par les Na'vis se joignent à eux, les prédateurs s'allient aux proies, les carnivores aux herbivores, et tous se lancent à

---

<sup>16</sup> Le contraste avec les funérailles du frère de Jake au début du film sont frappantes : ne disposant plus d'assez de place sur la Terre surpeuplée du futur, le corps, dans un cercueil en carton accompagné d'un code barre, est incinéré sans aucune cérémonie, dans l'indifférence (presque) générale.

<sup>17</sup> Eywa pointe également l'aspect anti-patriarcal du film, soulignant un peu plus sa parenté avec la science-fiction féminine / féministe des années soixante-dix (cf. note 1). De l'individu qui gifle sa petite-amie sous les yeux de Jake au début du film au colonel qui crie à Neytiri lors de leur affrontement de « venir voir papa », le film aime à placer l'intrigue sous le signe de la confrontation entre « père » et « mère ».

l'assaut des troupes et de leurs machines pour défendre la planète, offrant une opposition claire et symétrique entre mécanique et organique<sup>18</sup>.

*Avatar* participe ainsi de la régénération de l'ancienne utopie primitiviste attenante à l'Amérique, proposant une rédemption de l'histoire en même temps qu'un nouveau modèle pour les relations entre l'humanité et la biosphère. Ce faisant le film valide et reconduit l'idée d'un nouveau monde permettant un nouveau départ et une régénération de l'Amérique, rédemption qu'illustre Jake. Il débute le film avec un handicap physique (il a perdu l'usage de ses jambes « lors d'une guerre dont personne ne se souvient ») et psychique, amer de l'oubli et du dénuement dans lequel il vit (il apprend au spectateur lors d'une scène coupée qu'il est techniquement possible de guérir ses jambes mais qu'il ne dispose pas de l'argent ou de la couverture sociale nécessaire). Il apprend plus tard le meurtre de son frère jumeau, assassiné pour les quelques billets dans son portefeuille. La Terre et les États-Unis souffrent donc, au-delà des maux identifiés plus haut (cf. note 2), de la violence généralisée caractéristique de la Frontière et de sa mentalité, que les humains reproduiront sur la paisible Pandora. Jake remarque, toujours durant les scènes introductives, que sur Terre « les forts s'attaquent aux faibles », comme si c'était sur Terre et non sur Pandora qu'existait la forêt et son ordre darwinien. Sur Pandora, le vétéran Jake recouvrera ses jambes et surtout une nouvelle raison de vivre, découvrant un ordre social paradoxalement plus humain (à nouveau comme John Dunbar dans *Danse avec les loups*).

Mais plus encore que ses jambes, Jake acquiert le pouvoir qui est celui de la nature et des Amérindiens. Il reproduit ainsi une part essentielle du mythe de la Frontière (qui s'articule autour du monomythe identifié par Joseph Campbell), celui du héros qui « s'immerge » dans la *wilderness*, la nature sauvage, « pass[ant] par une série d'initiations qui lui donne progressivement une meilleure compréhension de la vie des Indiens, des nécessités imposées par la nature sauvage et des lois naturelles qui les gouvernent » (Slotkin 1973 : 274) ; « cette immersion dans la nature sauvage conduit à la connaissance de soi et à une compréhension des fins divines » (Slotkin 1973 : 280). Comme l'archétypal Daniel Boone, Jake Sully représente le héros de la Frontière par excellence, celui qui connaît si bien la *wilderness* qu'il la maîtrise et en ressort plus fort physiquement et psychiquement, plus fort même que les Indiens qui en sont pourtant les habitants naturels. A l'image de John Dunbar, ce personnage archétypique

---

<sup>18</sup> Cet affrontement final fait penser à celui d'*Aliens* (1986), également écrit et réalisé par James Cameron, où Ripley, pilotant un « mécha » similaire à celui de Quaritch dans *Avatar*, affrontait la reine des aliens.



« remplit ainsi un fantasme euro-américain (souvent masculin). Il revêt des plumes et des vêtements sioux, chasse le buffle, et combat les sauvages Pawnees. Il acquiert ainsi sa ‘véritable’ identité (jusqu’alors ignorée) : ‘Lorsque j’entendis mon nom sioux être répété encore et encore, je sus pour la première fois qui j’étais vraiment’ » (Huhndorf 2001 : 2). La transformation de Dunbar est même physique : « sa peau claire, ses cheveux blonds (maintenant longs), et, le plus remarquable, même ses yeux bleus, s’assombrissent » (Huhndorf 2001 : 3). La transformation physique de Jake est plus remarquable encore, celui-ci abandonnant son corps humain pour son corps de Na’vi comme rite de passage ultime. Devenant un Indien, Jake devient bien leur leader, affirmant son identité de guerrier (du « clan jarhead » apprend-t-il aux Na’vis) et sa virilité et, parce qu’il concentre en sa personne le savoir des deux mondes, devenant comme un dieu auprès des autochtones.

On retrouve ici également ce que Lauric Guillaud appelle « le mythe de la ‘princesse indienne’ », dont l’archétype est Pocahontas. John Smith survit à sa captivité parmi les Powhatans grâce à la fille de leur roi, et son élection par celle-ci le marque comme supérieur. Du fait de son origine anglo-américaine, le héros archétypal est donc naturellement supérieur aux Amérindiens, et s’il est intégré parmi eux il en deviendra presque fatalement le leader. Ce schéma a parfaitement survécu à la relecture du mythe par la contreculture, et même un western alternatif comme *A Man Called Horse* (1970) s’appuie sur lui. Si Jake est sauvé de la mort lors de sa capture, c’est grâce à Neytiri, qui intercède en sa faveur auprès du clan. Or, elle se révèle être la fille de Eytukan et donc « ce que l’on pourrait qualifier de princesse » (*treatment*, 59). Neytiri tombera par la suite amoureuse de Jake et l’épousera. Suite à la mort d’Eytukan, c’est Tsu’tey qui devient le chef du clan, jusqu’à sa mort lors de la bataille finale ; une scène coupée le montre agonisant, transmettant son pouvoir à Jake. Ce dernier est donc triomphant, ayant récupéré ses jambes et étant devenu un guerrier respecté, marié et chef de clan. L’unique différence avec le schéma traditionnel consiste en la décision de Jake de rester parmi les Amérindiens plutôt que de retourner à la « civilisation ». Si « Boone est tenté par l’apostasie », il décide pourtant de rentrer parmi les siens et d’aider à l’avancée des Anglo-Américains, tout comme les protagonistes des films préalablement cités finissent invariablement par au moins quitter la tribu (Slotkin 1973 : 286). Là encore la nature science-fictionnelle d’*Avatar* lui offre plus de libertés et lui permet d’éviter le fatalisme élégiaque inhérent aux westerns.

Lorsque le colonel demande à Jake s’il « ne s’est pas perdu dans les bois » (« Haven’t got lost in the woods, have you? »), il lui demande s’il est

devenu apostat à la civilisation, verbalisant la problématique qui sous-tend le film. Comme l'établit Shari Huhndorf dans son ouvrage *Going Native*, « une des principales impulsions sous-tendant [le désir de devenir un Indien] est le désir des Euro-Américains de prendre leur distance avec la conquête de l'Amérique des premiers temps », c'est-à-dire leur volonté de rédimier l'histoire (Huhndorf 2001 : 3). Pourtant le schéma sert surtout, à travers la rédemption du personnage aliéné, à déculpabiliser le spectateur en l'amenant à s'identifier aux héros : « en rejoignant les Indiens, Dunbar se délivre de la culpabilité associée à ses fonctions militaires officielles l'opposant aux Indiens. Parce que le point de vue du personnage est le centre narratif du film, il pousse à l'identification du public et purge symboliquement l'Amérique blanche de ses responsabilités, passées et présentes » (Huhndorf 2001 : 4).

La dernière précision est pertinente, dans la mesure où les chronotopes passés ou futurs évitent tous deux soigneusement le présent, rejetant la question amérindienne à un sujet purement « historique », sans autre pertinence sur le présent que symbolique. L'ironie est ainsi que là où la dimension environnementale du film entretient clairement un rapport d'urgence avec la situation présente, les Amérindiens ne sont une fois de plus utilisés que comme artefacts historiques servant en premier lieu à régénérer l'Amérique en purifiant le regard historique de celle-ci. En s'identifiant aux Amérindiens, le public poursuit ainsi un phénomène structurel à la culture américaine, une tradition essentielle pour définir l'identité américaine et faire sens du présent, comme l'utilisation renversée des attaques du 11 septembre le montre. En se projetant littéralement dans la peau d'un Amérindien, Jake symbolise le processus d'identification des spectateurs eux-mêmes, qui se (re)plongent dans leur passé en adoptant temporairement le corps et le point de vue d'êtres idéalisés. On peut aussi en cela expliquer l'immense succès commercial du film, dont la nature hyper-technologique (le film fut réalisé en 3D et utilise la technique de la *motion capture*, proposant une esthétique à mi-chemin entre l'esthétique (photo)réaliste et l'univers digital de la réalité virtuelle) sied parfaitement au propos du film. La rencontre a priori baroque entre le bon sauvage, l'écologisme moderne et le 11 septembre ne doit donc pas surprendre : l'« Indien » continue d'occuper une place centrale dans l'imaginaire américain et de permettre à celui-ci de représenter l'identité nationale, adaptant cette représentation aux besoins de chaque génération. En cela le mythe américain est plus dynamique que jamais.

## Conclusion

Fredric Jameson souligne l'apparition simultanée au XIX<sup>e</sup> siècle de l'historiographie moderne, du roman historique et de la science-fiction, soulignant la complémentarité des deux genres dans leur rapport à la « conscience historique moderne », et donc le rapport étroit des deux genres à l'histoire (Jameson 2007 : 284). Si le genre historique remplit un rôle important dans la construction des nations et de leurs imaginaires nationaux, la science-fiction remplit de même un rôle identitaire très similaire aux États-Unis. La science-fiction américaine, en particulier le *space opera*, parle bien autant du passé national que de son devenir, et elle est un des principaux modes de représentation de la mythologie de la Frontière, au cœur de l'imaginaire américain. Parce que la science-fiction a vocation à traiter du progrès et à représenter celui-ci, elle est un genre tout indiqué pour mettre en scène le rapport moderne à la technologie d'un côté et à la biosphère de l'autre. Elle cristallise ainsi, en particulier depuis la disparition relative du western, les valeurs, les aspirations et, en particulier depuis les années soixante et soixante-dix, les doutes et les critiques adressées au « mythe de l'Amérique ». *Avatar* synthétise très efficacement les remises en cause et la déconstruction subies par celui-ci depuis la contreculture, montrant comment les préoccupations des années deux mille se sont greffées sur elles. Mais le film illustre aussi en quoi certains aspects essentiels du mythe, prépondérants depuis quarante ans mais en réalité bien plus anciens, perdurent aujourd'hui. C'est ce qui rend parfois ambiguë la démarche d'un film comme *Avatar*, qui semble hésiter, dans son entreprise de « retour aux sources », entre une refonte de l'identité nationale et la tentative plus superficielle de dédouaner et d'apaiser l'imaginaire national. Il illustre en tous les cas la plasticité de la mythologie nationale et son importance renouvelée dans l'imaginaire culturel du pays. En illustrant les rapports entretenus dans l'imaginaire américain entre science-fiction, histoire et mythologie, *Avatar* souligne finalement l'importance « idéologique » d'un genre profondément ancré dans l'histoire et l'imaginaire du pays.

## BIBLIOGRAPHIE

- ABBOTT, Carl. *Frontiers Past and Future. Science Fiction and the American West*. Lawrence: University Press of Kansas, 2006
- BARTHES, Roland. *Mythologies*. Paris : Éditions du Seuil, 1957.
- BAZIN, André. *Qu'est-ce que le cinéma ?* Paris : Éditions du Cerf, 2010.
- BIDAUD, Anne-Marie. *Hollywood et le rêve américain. Cinéma et idéologie aux États-Unis*. Paris : Armand Colin, 2012.

- BRERETON, Pat. *Hollywood Utopia. Ecology in Contemporary American Cinema*. Bristol: Intellect Books (édition kindle), 2005.
- CAMERON, James. *Avatar*. 151 pages, 2007.
- . *Avatar scriptment* (non daté). 113 pages.
- CLUTE John & NICHOLLS, Peter. *The Multimedia Encyclopedia of Science Fiction*. Édition CD-Rom (version pdf), New York: Grolier Multimedia, 1995.
- DARGIS, Manohla. « A New Eden, both Cosmic and Cinematic », *The New York Times*, 17/12/2009.
- ELIADE, Mircea. *Aspects du mythe*. Paris : Gallimard, 1963.
- FITZPATRICK, Lisa. *The Art of Avatar*. New York: Abrams, 2009.
- GUILLAUD Lauric & BERTIN Georges (dirs). *Les Imaginaires du Nouveau Monde*. Turquant : Mens Sana, 2011.
- HUHNDORF, Shari M. *Going Native. Indians in the American Cultural Imagination*. Ithaca: Cornell University Press, 2001.
- INGRAM, David. *Green Screen. Environmentalism and Hollywood Cinema*. Exeter: University of Exeter Press, 2000.
- JAMESON, Fredric. *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London: Verso, 2007.
- MCCARTHY, Todd. « Avatar », *Variety*, 10/12/2009
- MOGEN, David. *Wilderness Visions. The Western Theme in Science Fiction Literature*. Rockville: Borgo Press, 2<sup>e</sup> éd, 1993.
- RIEDER, John. *Colonialism and the Emergence of Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.
- RUAUD A-F & AMALRIC V. *Space opera ! L'imaginaire spatial avant 1977*. Lyon : Les moutons électriques, 2009.
- SLOTKIN, Richard. *Regeneration through Violence. The Mythology of the American Frontier, 1600-1860*. Norman: University of Oklahoma Press, 1973.
- . *Gunfighter Nation. The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. New York: Atheneum, 1992.
- TURNER, Frederick Jackson. *The Frontier in American History* [1920]. New York: Dover Publications, 1996.

