



*Et qui sait si les fleurs nouvelles que je rêve
Trouveront dans ce sol lavé comme une grève
Le mystique aliment qui ferait leur vigueur ?*

Charles Baudelaire, *L'ennemi*, in *Les fleurs du mal*

Plus d'un siècle après son avènement enchanté, le cinéma, avec *Avatar* (2009) ravive la stupeur de ses origines. Enveloppant le spectateur dans une trame de synesthésies, le film rappelle l'effet bouleversant qui fut suscité par la sortie de *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* des frères Lumière (1895) et l'émerveillement des spectateurs devant *Le voyage dans la lune* de Méliès (1902). Les effets spéciaux sur lesquels s'appuie le long-métrage invitent à une expérience immersive, soulevant la salle de sursauts oniriques et émotionnels. C'est bien cette implication de la sensibilité rêveuse du public qui constitue le contenu essentiel du film de science-fiction de James Cameron. Une production qui a battu tous les records en termes de coûts de réalisation, mais aussi d'affluence dans les salles et de recettes, car il a réussi à établir à la fois une confusion extatique et un pacte onirique entre l'écran et le public, brisant les barrières habituelles qui séparent la narration de son destinataire.

Avatar est un spectacle bouillonnant, qui déborde irrésistiblement, avant, pendant et après le *show*, du cadre spatial et temporel du cinéma. Sa source primordiale réside dans le bassin de l'imaginaire occidental, là où le vécu collectif s'initie depuis quelques temps à des relations inédites avec la technique, la nature et le divin (Maffesoli 2012) : il s'entraîne à relier ces trois éléments dans une merveilleuse, bien que très épineuse, alchimie, pour ensuite se jeter, comme dans un plongeon, dans un tout organique à résonance mystique, surface sensible et nuance onirique. Danse totémique à la réverbération extra-humaine. Tout film impliquant une telle vague de participation collective puise sa lymphe vitale dans sa capacité à saisir, articuler et diffuser des sentiments, symboles et sensations naissants, serpentant dans l'imaginaire collectif sans être encore pleinement formalisés (Abruzzese 2006) ou à peine murmurés, ou encore cachés car contredisant les codes politiques et culturels hégémoniques. La création du réalisateur canadien est en ce sens emblématique puisqu'elle assure la percée triomphale – une joyeuse gifle aux accents surréalistes et aux hallucinations psychédéliques, comme les esthétiques prépondérantes dont le film se sert – sur la scène publique des sursauts émotionnels et oniriques qui, depuis longtemps, se démènent dans le corps social (Susca 2008).

L'exceptionnalité de la pellicule ne réside pas simplement dans sa valeur métaphorique, mais aussi et surtout dans la grammaire qui la structure, capable de se vaporiser tant dans l'atmosphère de la salle que, telle une contagion virale, dans la société entière. L'écran cinématographique, d'abord voltigeant sinueusement dans la salle, puis se posant sur les corps des spectateurs et enfin se projetant dans l'écho



effervescent des commentaires enthousiastes – une sorte d'évangélisation : « tu dois aller le voir » – est ici invraisemblablement dilaté. Pour ceux qui assistent à la projection en version 3D et 3D IMAX, le spectacle commence déjà dans les couloirs portant à la salle, dès la distribution au public, comme les hosties à l'église, des lunettes baptisant à la liturgie des effets spéciaux du film. Le spectateur se voit ainsi équipé pour une traversée extraordinaire et pressent le frisson général qui le parcourra au moment où l'écran s'illuminera. Le frémissement de se sentir un peu *cyborg*, de se munir d'un accessoire *technomagique*, intensifie le suspense et établit une complicité dans le public, donnant le sentiment de faire partie d'une avant-garde privilégiée. Les véritables fans : *nerds*, *geeks* et passionnés de science-fiction, assistant aux premières projections dans une étreinte de regards satisfaits, présageaient avec fierté qu'ils seraient suivis par « les autres ».

Les lunettes, trouvaille rudimentaire à l'esprit vintage, une fois portées, brouillent la vue et préfigurent les traits d'une expérience proche de la mutation psychosensorielle induite par l'incorporation de substances et de technologies altérant la nature humaine (Caronia 2012). Leur lourdeur et l'étourdissement sensoriel qu'elles déclenchent, intensifient par contraste la grâce du voyage cinématographique qui suivra. Les lumières s'éteignent, l'obscurité enveloppe l'atmosphère jusqu'au moment où l'enchantement du dispositif 3D éblouit la salle et englobe complètement le corps augmenté du spectateur dans l'écran augmenté du cinéma, là où sujets et objets, utilisateurs et acteurs, éléments du film et émotions du public fluctuent à l'unisson dans une merveilleuse danse aux saveurs extatiques. Une suave hallucination. Entre l'écran et le parterre s'instaure un échange vertueux articulé sur plusieurs fils de contact tissant une magnifique trame de réciprocité et fondant la sphère fantastique du cinéma et la sphère sociale en un corps unique. Le cinéma, dans sa splendeur typique des années 30, s'affirme à nouveau et impérieusement en tant que métadiscours capable de narrer le monde (Brancato 2003), cristallisant de manière surréelle la charge onirique et l'élan vital, en accompagnant l'habiter. Il constitue ici une caisse de résonance extraordinaire capable de rétablir, sous forme d'hyperbole, des figures et sensations capillarisées avec plus de discrétion dans la vie quotidienne. L'épine dorsale du film est une vibrante spirale symbolique où la narration concerne tout à la fois l'expérience du public en salle et le scénario de la vie quotidienne. L'une fait écho à l'autre dans un stupéfiant jeu de miroirs.

L'incontestable croisement analogique entre les gestes du protagoniste, Jake Sully, et l'expérience vécue par le spectateur dès lors qu'il endosse ses lunettes et que le film commence, revêt une valeur symptomatique du croisement fécond entre l'œuvre et le public (Tirino, 2020). La gêne éprouvée par Sully lorsqu'il entre dans le nouveau corps de l'avatar, la maladresse avec laquelle l'ancien marine américain traverse les sentiers de Pandora et entre en contact avec ses créatures végétales et animales, correspond à celle éprouvée par le public alourdi par la prothèse qu'il porte et dont il ne sait pas encore se servir adroitement. Son aventure est le point de convergence entre la pellicule et le spectateur, aussi bien dans la salle – où se répandent réciproquement



épreuves, efforts et ivresse, tant que la technologie n'est pas aisément endossée par tous les deux – que, plus généralement, dans la capacité du personnage à incarner les rêves, les sensibilités, les tensions, voire les illusions les plus naïves dont l'imaginaire contemporain est imprégné.

Nous n'assistons plus simplement au contact rapproché entre la narration et le public mais à leur correspondance, au sens baudelairien du terme. Le dispositif cinématographique pénètre le corps du spectateur et l'effleure continuellement à travers les effets spéciaux, en stimulant sa tactilité et l'introduisant à une expérience immersive totalisante (Caronia, Tursi, 2010). « I see you », la phrase élevée au rang de *mantra* médiatique et métropolitain utilisée dans le film pour sceller les rapports profonds entre personnes, environnement et êtres vivants, est l'instrument méta narratif qui chante également l'exaltation du public dans l'intensification de sa faculté de voir. Elle est, cependant, le syntagme révélateur de l'éblouissement qui traverse le spectateur dès lors qu'il partage avec un groupe une expérience magique, dans une salle parcourue par un sentiment de complicité et par la prise de conscience d'être, côtes à côtes, les protagonistes d'une aventure hypnotisante.

La formule poétise le culte de la connexion si cher à la culture contemporaine, bien au-delà de sa déclinaison technologique. La valeur la plus authentique dont elle est le reflet réside dans la coparticipation destinale qui entremêle réciproquement les vies des êtres humains, végétaux et animaux, mais aussi des substances inorganiques comme la technique, présentée dans le film comme la voie royale permettant à l'humanité de reconnecter avec ses racines les plus profondes. Le principe de communion païenne et panthéiste ici mis en œuvre dépasse la simple dimension du Web, à laquelle Cameron fait d'ailleurs amplement allusion, et renvoie plutôt à une convergence mystique où l'esprit est repérable en toutes choses et dans leur interdépendance dans l'espace et dans le temps.

« I see you » est un artifice linguistique efficace et pourtant incomplet, puisque le film actualise un regard capable non seulement de voir et reconnaître, mais aussi d'établir une relation empathique, touchant à la fois l'âme et les entrailles de l'Autre. Il ne s'agit donc plus du point de vue sur lequel s'est ancrée la culture occidentale et moderne distançant le sujet de l'objet et sectionnant le paysage selon la perspective du regard et de l'écriture (McLuhan, 1966). Le film range définitivement aux archives le dispositif alphabétique ici sous-jacent, celui ayant opéré au travers des paroles, du livre et de leurs corollaires technoscientifiques, une fragmentation entre le corps et les choses, affirmant ainsi dans la modernité le régime individualiste axé sur la séparation des personnes, sur la déchirure entre le sujet et l'environnement. Le regard est ramené à une synesthésie organique tant sur le plan sensible, en harmonie avec les autres facultés perceptives et spirituelles, que sur le plan environnemental, en accord avec le rythme du monde. La vision tactile qui se réalise ici renvoie ainsi à une conjonction généralisée, dans le temps et dans l'espace, du mondain et du divin, du végétal et de l'animal, une interdépendance entre les plans qui assène un coup mortel à la logique



anthropocentrique de l'humanisme (Marchesini, 2002), exprimé implacablement dans le film par la déconfiture des troupes d'invasion militaire.

Pendant les phases topiques de la séance nous sommes surpris par la sensation de pouvoir toucher de nos propres mains les créatures fluctuantes de l'écran, au point de ressentir une légère déception lorsque leur mouvement se limite à son cadre au lieu de le dépasser. Ce faisant, le cinéma prédispose le public à poursuivre l'expérience spectaculaire vécue dans la salle au-delà de ses murs, en en transposant les merveilles dans la poésie du quotidien. Dans le face à face entre spectateur et écran, le scénario alimente un enchantement raffiné où le regard du public devient tactile tandis que les éléments du film en caressent le corps. L'on passe ainsi à un stade supérieur du processus technosocial d'actualisation de l'imperceptible inauguré par la photographie, medium qui fut le premier à développer la faculté d'immortaliser l'instant (Barthes 1980), en permettant à l'œil d'identifier tous les détails qui, autrement, seraient insaisissables dans la durée du flux expérientiel : devenir visible de l'invisible par la technique, et non plus par l'intermédiation artistique à laquelle avait été historiquement dévolu le monopole de ce délicat procédé. Ce n'est pas un hasard si la photographie, déjà à ses débuts, bien avant les expérimentations les plus esthétisantes de Man Ray et des surréalistes, fût valorisée comme instrument pour maintenir en vie, grâce à l'image, les corps des morts (Holmes, 1995). Dans ses représentations se démènent fantômes, ombres, apparitions, et trépigne l'inconscient collectif. Il est ainsi possible de retrouver les prodromes de l'invasion de la réalité par l'irréel, l'onirique et l'imaginaire dont l'actualité technosociale est la manifestation évidente.

L'industrie culturelle, en affinant et diffusant largement au public la faculté propre à l'art de donner une présence à l'absence, a permis d'accroître notre relation à la nébuleuse fantasmagorique de l'existence, en libérant nos rêves sur ses écrans, en formalisant nos peurs les plus ancestrales en figures monstrueuses ou encore en traduisant en publicité nos pulsions oniriques latentes. Quant aux technologies contemporaines les plus raffinées, elles actualisent, en complicité avec les effervescences du vécu collectif, une condition où l'imaginaire devient objectif ; autrement dit, où les fantasmes peuvent être directement élaborés par le groupe pour être ensuite touchés (Susca 2016).

Dans *Avatar*, tout comme, à un plus haut degré, dans les mondes virtuels, la distance qui sépare l'utilisateur de l'écran, ici conçue tant au niveau physique que comme contenant d'une projection symbolique, est tendanciellement réduite à zéro : la fantasmagorie peut être effleurée, et se prête donc à être absorbée et manipulée par l'utilisateur, alors qu'elle exerce contemporanément sur lui un acte de sorcellerie, l'introduisant à une stupeur qui en suspend la conscience. Nous sommes ainsi dirigés vers une condition où, nos rêves entre les mains et entre les mains de nos rêves, notre matière et la leur fusionnent dans une substance aussi liquide que sensible. L'élan technomagique de la 3D nous permet de caresser de nos propres mains - regard tactile - la substance profonde de notre imagination. Nous voici donc en train de tâter la nature fantastique de la réalité que nous vivons (Baudrillard, 1981) : les merveilles



fluctuantes de l'écran ainsi que les fantaisies dont notre quotidien est toujours plus innervé.

Le rituel festif durant lequel l'avatar de Jake Sully reçoit le baptême de la communauté des Na'vi, représente d'une part le métadiscours où tout le public, grâce à l'identification au héros, est baptisé dans le nouveau corps rêvant ; et d'autre part, met en œuvre un dispositif scénique qui donne aux spectateurs l'impression d'officier eux-mêmes la liturgie, grâce à la troisième dimension et aux mains des Na'vi qui s'agitent depuis la partie inférieure de l'écran pour prodiguer les énergies vitales à l'initié. Au moment même où la scène s'étend et se propage dans la salle, le public s'élève au niveau de l'écran dans le double rôle de protagoniste et de cérémoniaire, devenant ainsi l'habitant effectif de la troisième dimension entre scène et salle. La célébration ne rend cependant pas hommage à l'être humain ni n'encense le sujet façonné par la modernité occidentale et par son humanisme, mais en accompagne plutôt l'obsolescence, et en scelle la catastrophe dans un bain de jubilation où l'épiphanie de Jake qui renaît Na'vi équivaut à la mort fatale de Jake en tant qu'humain.

Il s'avère ainsi fondamental de retrouver, dans le parcours proposé par le scénario du film, les métaphores permettant de saisir le lien intime entre celui-ci et l'imaginaire collectif, entre son histoire et celle que nos sociétés sont en train de vivre. L'enthousiasme suscité par le métadiscours d'*Avatar* trouve précisément son origine dans le croisement fécond entre son plan technique et narratif et la sensibilité technoculturelle en gestation au sein de la socialité contemporaine. Après en avoir interprété la première dimension, suivons maintenant l'articulation de l'histoire dans ses aspects, pour nous, les plus emblématiques.

L'action du film se déroule en 2154, sur une planète nommée Pandora, dont les dimensions et la puissance de la flore, de la faune et des autres formes de vie, bien plus étendues que celles de la terre, fascinent les humains dans leur soif de magnificences exotiques et les effraient en même temps dans leur nouvelle monstruosité. Un consortium militarisé, la RDA, y exploite la plus précieuse ressource minière que l'on y trouve : l'unobtainium, dont la valeur de marché s'élève à environ cent millions de dollars le kilo. Ce matériau pourrait résoudre les graves problèmes énergétiques qui – ici le film se permet l'une des fréquentes, parfois grossières, allusions aux conditions objectives de notre planète – affectent gravement la Terre. Le trésor recélé par Pandora sollicite l'avidité colonialiste des humains et en fomenté la plus violente et atroce impétuosité de conquête.

Pandora est recouverte de forêts toujours vertes et est habitée par des créatures de tout genre dont les Na'vi, qui peuvent atteindre trois mètres de haut et possèdent une peau bleu rayée. Les diverses formes de vie entretiennent des rapports d'interdépendance étroite qui garantissent une sorte d'équilibre cosmique, et dont Eywa, incarnée dans la forêt sacrée, est la divinité mère. L'air de Pandora est irrespirable pour les terriens, observation qui a conduit les scientifiques de la RDA à développer génétiquement une sorte d'hybride entre humain et Na'vi, appelé



« avatar ». Un être humain peut contrôler un avatar à distance grâce à une interface mentale : l'individu, une fois connecté à cette dernière par son propre système nerveux, s'installe dans une capsule qui le projette dans le corps de la créature et qui maintient celui de l'humain dans un état de suspension semi comateux. Jake Sully, ancien marine devenu paraplégique, est choisi pour remplacer son frère jumeau, un scientifique participant au programme mais mort inopinément, et pour accomplir une mission importante : comme le plus gros gisement d'*unobtainium* se situe sous le sol habité par les Na'vi, il devra s'intégrer à la population sous les traits de l'avatar élaboré grâce au génome du frère, apprendre leurs habitudes et trouver un accord diplomatique, afin de les amener à se déplacer, sans contraindre les Terriens à avoir recours aux armes.

Les éléments dont nous disposons à ce stade sont suffisants pour tracer les lignes symboliques du film et les relier aux trames dont le sentiment contemporain est tissé. Jake Sully et son frère, l'un militaire plutôt rude, l'autre scientifique de haut niveau, semblent être ici presque interchangeables, ce qui rappelle l'étroite relation existant dans nos sociétés entre le savoir et le pouvoir (Foucault, 1966). Autrement dit, il s'agit du parallèle entre libido *sciendi* et libido *dominandi* : savoir est pouvoir. Pourquoi Jake Sully réussit-il la dure entreprise dans laquelle ont échoué les scientifiques les plus expérimentés et brillants ? Comment réussit-il à s'insérer dans l'autre monde, y être accepté et en devenir partie intégrante, au point de s'unir dans une relation amoureuse à Neytiri, la fille de la plus haute autorité tribale ?

Jake Sully n'est pas tant un ancien marine, figure en soi de l'accomplissement des missions spéciales, il est surtout paraplégique, affecté d'une paralysie aux deux jambes. La maladie, le fait d'être un homme blessé, à moitié apte, semble être la condition préalable idéale pour l'accès à cette altérité foisonnante aux contours luxuriants, condition plus décisive qu'une parfaite santé physique, qu'une attitude scientifique ou que des compétences pointues acquises sur le terrain. Le scénario suggère à juste titre que l'humanité, à son stade idéal, aux sommets de son apothéose – cultivée et en pleine santé – n'est ni digne ni capable de plonger dans l'humilité des racines les plus sacrées. Ici, c'est le dépassement de soi qui est requis et la qualité en amont qu'il nécessite semble résider dans l'expérience d'un état de précarité, de faiblesse (Vattimo, 1998), de convalescence (Nietzsche, 2002), si ce n'est de maladie qui, plus que toute autre, entrave l'élan prométhéen de l'homme vers l'environnement : la paralysie.

L'équipe de scientifiques rebelles dont dispose la RDA, malgré l'édifice scientifique élaboré au fil des années et les bons sentiments qui les meuvent, n'est pas parvenue à apprivoiser de manière aussi proche et empathique les Na'vi. À l'inverse, cet objectif est atteint par Sully, malgré et grâce à son exubérance indisciplinée, la passion naïve et la docte ignorance qui le caractérisent. De telles caractéristiques, stigmatisées par le paradigme politique et culturel qui a dominé la modernité, et qui constituent dans leur rencontre autant de signes de déficience et d'incapacité productive, métaphores de l'impuissance au travail et symptômes d'une possible décadence, deviennent au contraire, dans le film, de puissants leviers pour outrepasser l'être humain, et le mener



vers un état édénique, en étroit contact avec la Divinité et les substances primordiales du monde.

L'initiation à un nouvel univers et à un nouveau corps, comme l'indique le long-métrage, n'est pas effectivement possible dans le cadre classique de l'éducation et de la morale, ni à travers la connaissance et la forme parfaites – *mens sana in corpore sano* – mais ne peut, au contraire, se réaliser que dans le dépassement d'épreuves douloureuses, la prise de risque, et les actes les plus irréfléchis et privés de logique ; en s'appuyant sur l'intuition et non sur le regard analytique, sur l'affinité élective et non sur le dialogue rationnel, sur le sentiment et non sur la raison abstraite. À bien y voir, il s'agit d'autant d'axes sur lesquels repose l'imaginaire collectif grouillant dans les espaces de la vie quotidienne, là où se consume une profonde mutation anthropologique et dont les formes élémentaires peuvent être retracées à la fois dans les points névralgiques que nous venons d'évoquer et dans les exaltations oniriques, dans le culte du corps non plus comme instrument individuel de travail, mais comme dispositif hédonistique étendu à la tribu (Maffesoli, 1988).

« *Bienvenu dans votre nouveau corps* » : c'est en ces termes que l'on s'adresse, dans le film, à Sully une fois rentré dans la peau de l'avatar et, avec lui, à tout le public dans la salle qui porte les lunettes spéciales. Dans le film, métaphore sonnante de ce qui fermente dans notre imaginaire, ce qui est effectivement en œuvre c'est l'exode, la transmutation d'un corps vers un autre, d'un paradigme vers un autre. C'est l'avènement d'une corporéité ancestrale, barbare et sage, primitive et post humaine, robotique et tribale dans un enchevêtrement afrofuturiste (cf. Attimonelli, 2018), d'une forme de vie enracinée dans la nature et réchauffée par le feu sacré d'une mystique sauvage. Mais l'humain ne peut vivre en elle qu'à la seule condition de renoncer à soi-même et à son humanité, de tirer le voile sur sa propre histoire et de se dissoudre en ce qui lui est plus étranger : la technique, la nature et une enveloppe humanoïde aux traits animaux et cyborg. Ce dernier est affranchi de son statut d'être inorganique traversé de fils électriques et de métal, archivant ainsi une longue page de la science fiction, de *R.U.R.* de Karel Čapek (2006) à *Robocop* de Paul Verhoeven (1987), en passant par les créatures visionnaires élaborées par Isaac Asimov et Philip K. Dick, jusqu'à *Tetsuo* de Tsukamoto (1989) et aux mangas japonais. Le film consacre la saturation de cet imaginaire à travers la destruction de l'armée mercenaire de soldats et de robots aux ordres du colonel Miles Quaritch par l'alliance entre Na'vi et créatures animales de Pandora, venues les secourir au moment même où l'espoir de résister à l'attaque ennemie semblait avoir disparu.

Cependant, James Cameron, organique et fidèle à son système d'origine – Hollywood et l'industrie culturelle américaine – n'a pas su, comme il se devait, exprimer de manière radicale la catastrophe de l'humanisme et sa fatale débâcle face à la dévastation produite par son action sur le monde. En accord avec les mièvres perspectives étalées par la rhétorique du développement durable, de la décroissance heureuse et du multiculturalisme, le scénario prévoit un futur idyllique où les résidus de l'homme et de l'humanisme, après avoir triomphé des épreuves et accompli les



justes sacrifices, non seulement survivent, mais deviennent capables, comme dans le personnage de Jake Sully, de prendre le commandement des Na'vi et d'en garantir l'affranchissement de l'ennemi. C'est ici le triomphe du soft power qui est évoqué, où l'humain demeure dominant au centre de la scène.

Le film révèle ainsi un double visage aux facettes contradictoires : d'un côté, celle de spot publicitaire, par ailleurs peu subtil, pour un capitalisme éco-durable, un anthropocentrisme mielleux et un colonialisme respectueux ; de l'autre, au-delà de sa fausse conscience, il annonce, à travers le dispositif technomagique, la figure de l'avatar et le paysage de Pandora sur lequel il s'appuie, un voyage de retour – un saut en avant et un pas en arrière – dont l'humanité ressent la nostalgie et qu'elle désire ardemment accomplir, en dehors de soi et du Soi. La troisième dimension cinématographique éclaircit une troisième perspective, un troisième espace par rapport aux dichotomies rigides entre sauvage et civilisé, entre nature et culture, et esquisse un rôle inouï pour la technique.

Dans l'ailleurs de la planète luxuriante représentée dans le film, l'exaltation de la terre et du sang est accompagnée d'une intelligence profonde, l'immersion dans les racines primordiales par une fine et complexe interconnexion de mémoires, êtres et savoirs, dessinant un scénario multi stratifié et surréel où le ventre et le cerveau, la nuit et le jour, le rêve et la réalité sont reliés par un nœud inextricable. Grâce à cette métaphore somptueuse, inspirée par l'esthétique et les hallucinations psychédéliques (Monneyron, Xiberras, 2008), ainsi que par une bonne partie du surréalisme, du mouvement Hippy et de films culte tels que *La guerre des étoiles* (1977), *Danse avec les loups* (1990) et *Matrix* (1999), Cameron fait un clin d'œil à un sentiment diffus dont les tribus métropolitaines, les cybercultures, les tendances *new age* et autres syncrétismes philosophiques ne sont que quelques exemples, sentiment affranchi depuis longtemps des catégories dichotomiques sur lesquelles la modernité avait imposé son choix, comme la rationalité qu'elle avait pris pour phare.

Ici la technique est un portail propice menant à un univers enchanté où elle devient évanescence, faisant place à l'exubérance d'un paysage écomagique caractérisé par une harmonie cosmique entre divinité, nature et êtres vivants. Par le biais de l'avatar, le fil de la narration annonce une inversion significative dans le rapport classique entre homme et technique, entre l'identité de la personne et ses extensions médiatiques. Dans la religion hindouiste, l'avatar est l'incarnation en un corps physique de Vishnu ou de l'une de ses facettes, dans le but d'accomplir des missions. Le mot « avatar » vient du sanskrit et signifie « descendu » sur terre. Au cours de ces dernières années, le terme a progressivement servi de métaphore pour décrire la faculté des médias d'étendre l'identité de la personne en l'extériorisant au-delà du corps et en l'incarnant dans des objets, des techniques ou des dispositifs électroniques¹. En ce sens, un avatar est la matérialisation symbolique d'un usager au sein des communautés, des mondes

¹ « Avatar » est aussi le titre de la revue pionnière fondée et dirigée depuis 2001 par Massimo Canevacci (Meltemi Editore, Rome).



virtuels ou des jeux en ligne où il agit. Il est essentiellement considéré comme une manière éphémère de projeter une portion de l'identité personnelle – un des masques dont elle se compose – en dehors de soi, ou comme la plateforme garantissant l'expression des nuances du caractère qui autrement seraient résiduelles, voire étouffées par les barrières de la réalité physique et des contraintes du contexte social entourant le sujet.

Le film, texte extraordinaire sur l'imaginaire technomagique contemporain (*Les Cahiers européens de l'imaginaire* 2011), malgré sa grandiloquence affectée et le recours à une trame narrative déjà abondamment utilisée, montre en revanche la qualité et les potentialités essentielles du rapport entre humanité et technique qui s'esquisse dans la vie quotidienne (cf. Marzo, 2012). La narration annonce ainsi de manière retentissante le dépassement du paradigme technologique moderne, selon lequel la technologie – technique du *logos* – est la chaîne des instruments capable de modifier l'ordre naturel des choses, adaptant l'environnement à l'individu, résolvant ses problèmes, secondant l'action, soutenant l'élan prométhéen et la chaîne du progrès. Dans *Avatar*, au contraire, nous sommes confrontés à une technomagie qui, par un saut vers le futur – en même temps retour aux origines – plonge le sujet dans ses racines les plus ancestrales en le soumettant à un ordre à la fois plus grand que le sien et étranger. Sur Pandora et dans son nouveau corps, il ne représente plus l'individu maître de soi et du monde revendiqué par Descartes (2010) et loué par les Lumières, il n'est plus l'acteur de l'histoire, mais un être renvoyé à la solennelle autorité du destin et appelé à une ablution d'humilité dans un environnement où il n'est qu'un organe, parmi d'autres, d'un corps majestueux qui le devance et le dépasse.

La technique est ici affranchie de sa tâche d'extension du sujet humain (McLuhan, 2004), en renforçant la faculté sensible ou mentale. Si jusqu'à présent elle a servi à ce que l'individu exprime et intensifie une partie de soi, dans le film, au contraire, elle devient – en exaspérant le sens ultime de son influence anthropologique – une cabine de lancement de la subjectivité en dehors d'elle-même, vers sa plus inquiétante altérité. N'y a-t-il pas quelque chose de monstrueux, voire de mortifère, dans l'image de l'avatar dessinée par l'équipe de Cameron? Ne sommes-nous pas pris d'une angoisse panique devant l'évanouissement soudain des humanoïdes lorsque la connexion neuronale est interrompue? L'inquiétude qui jette un voile lugubre sur ces passages du film est un brusque avertissement qui ballotte le spectateur du rêve au cauchemar, l'amenant à se confronter au caractère nullement lisse et indolore de la joyeuse transhumance à laquelle il est initié. L'étonnement de la mutation, l'enchantement de la participation mystique et l'exode du monde se réalisent, ici, aussi sous forme de sombres apocalypses, si ce n'est d'illusions évanescentes.

La tragédie sous-jacente d'*Avatar* est celle de l'être humain en condition de révéler, par la technique, non simplement une nuance, mais l'intégralité de son identité, là où demeure un principe de débordement du sujet au-delà du cadre dans lequel il est bloqué, dans la soif d'un corps inextinguible, si ce n'est par l'annihilation de celui qu'il habite. En ce sens, il anticipe la vision proposée par la série anglaise *Black Mirror* en



tant que reflet et prophétie de notre vie quotidienne (Attimonelli, Susca, 2020). Ainsi, le dispositif exprime intégralement l'humain, puis en seconde les dérives non humaines par une transfiguration dans un ailleurs spatial, temporel et physique. Comme Heidegger l'avait déjà pressenti, dans l'accomplissement de la technique réside d'avantage l'annonce du crépuscule de l'humain (1946), ou comme le dirait Günther Anders : « L'obsolescence de l'homme » (2002). Qu'en elle exsude aussi l'éblouissement d'une forme de vie luxuriante, représentée dans le film par les Na'vi sur la planète de Pandora, est le témoignage de la correspondance des plans entre le destin le plus exultant et le plus tragique de l'être humain, dont l'élan vital le plus exubérant coïncide avec son précipice dans la mort. Dans la cérémonie qui clôt le scénario du film, Jake Sully s'éteint pendant que son avatar renaît. Rite de passage dans un paysage où mort, vie, nature et technique sont les unes à côté des autres.

Bibliografia

- Abruzzese A. (2006), *L'occhio di Joker. Cinema e modernità*, Roma, Carocci.
- Anders G. (2002), *L'Obsolescence de l'homme*, Paris, Éditions Ivrea.
- Attimonelli C. (2018), *Techno. Ritmi afrofuturisti*, Milano, Meltemi.
- Attimonelli C. et Susca V. (2020), *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Milano-Udine, Mimesis.
- Barthes R. (1980), *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard.
- Baudrillard J. (1981), *Simulacres et simulations*, Paris, Galilée.
- Brancato S. (2003), *La città delle luci. Itinerari per una storia sociale del cinema*, Roma, Carocci.
- Kapek K. (2006), *R.U.R. (Rossumovi univerzální roboti)*, Milano-Roma, Bevivino.
- Caronia A. (1991), *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Milano, Shake Edizioni.
- Caronia A. et Tursi A. (2010), *Le filosofie di Avatar. Immagini, soggettività, politiche*, Milano-Udine, Mimesis.
- Descartes R. (2010), *Discours de la methode*, Paris, Flammarion.
- Foucault M. (1966), *Les mots set les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris,



Gallimard.

Heidegger M. (1946), *Lettre sur l'humanisme*, Paris, Éditions Montaigne.

Holmes O. W. (1995), *Il mondo fatto immagine. Origini fotografiche del virtuale*, Gênes, Costa & Nolan.

Les Cahiers Européens de l'imaginaire (2011), *Technomagie*, n° 3, Paris, CNRS Éditions.

Maffesoli M. (1988), *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes*, La Table Ronde, Paris

ID. (2012), *Matrimonium. Breve trattato di ecosofia*, Milano-Roma, Bevivino.

Marchesini R. (2002), *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Torino, Bollati Boringhieri.

Marzo P. L. (2012), *La natura tecnica del tempo. L'epoca del post-umano tra storia e vita quotidiana*, Milano-Udine, Mimesis.

McLuhan M. (1966), *The Gutenberg Galaxy. The making of typographic man*, Toronto, University of Toronto Press.

ID. (2004), *Pour comprendre les médias*, Paris, Seuil.

Monneyron F., Xiberras M. (2008), *Le monde hippie. De l'imaginaire psychédélique à la révolution informatique*, Paris, Imago.

Nietzsche F. W. (2002), *Ainsi parlait Zarathustra*, Paris, Rivage.

Susca V. (2008), *Ricreazioni. Galassie dell'immaginario postmoderno*, Milano-Roma, Bevivino (graphisme par C. Bardainne).

ID. (2016), *Les Affinités connectives. Sociologie de la culture numérique*, Paris, Cerf.

Tirino M. (2020), *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Roma, Meltemi.

Vattimo G. (1998), *La fine della modernità*, Garzanti, Milano.

Filmografia



Avatar, 2009, J. Cameron, USA.

Black Mirror, 2011 - , C. Brooker, Royaume-Uni.

Danser avec les loups, 1990, K. Costner, États-Unis / Royaume-Uni.

L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat, 1896, A. et L. Lumière, France.

La guerre des étoiles, 1977, G. Lucas, USA.

Le Voyage dans la lune, 1902, G. Méliès, France.

Matrix, 1999, A. et L. Wachowsky, États-Unis / Australie.

Robocop, 1987, P. Verhoeven, États-Unis.

Tetsuo: The Iron Man, 1989, S. Tsukamoto, Japon.