



**HAL**  
open science

# AVATAR, entre nature et culture : les meta-corps et meta-mondes de James Cameron

G rard Dastugue

► **To cite this version:**

G rard Dastugue. AVATAR, entre nature et culture : les meta-corps et meta-mondes de James Cameron. Inter-Lignes, 2023, Litt rature et environnement (29), pp. 129-139. hal-04146123

**HAL Id: hal-04146123**

**<https://hal.science/hal-04146123>**

Submitted on 12 Jul 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destin e au d p t et   la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publi s ou non,  manant des  tablissements d'enseignement et de recherche fran ais ou  trangers, des laboratoires publics ou priv s.

## ***Avatar*, entre nature et culture : les meta-corps et meta-mondes de James Cameron**

**G rard Dastugue**  
UR CERES, ICT  
ELMEC, Universit  de Rennes

Le succ s de James Cameron, cr ateur de films   fort concept cin matographique (*Terminator*, *Titanic*, *Avatar* notamment), invite le chercheur   consid rer le spectaculaire non seulement comme un contenant formel mais comme un contenu narratif et r flexif. Par-del  l'esth tique *blockbuster*, et en neuf longs m trages seulement<sup>1</sup>, le cin aste canadien parvient   b tir une carri re d'auteur, sur un fil rouge interrogeant la nature m me de l'humain face aux  l ments qui l'entourent. Si la r ception de ses films s'av re effectivement globalis e et transgresse les fronti res de l'interculturel (ne parlons plus de succ s   un tel niveau<sup>2</sup>), pr textons que ces  uvres-monde offrent un creuset propre   m langer les mythologies pour en construire de nouvelles. Au sein de cet univers, la d bauche de technologie – les machines que l'on montre   l' cran mais aussi celles que l'on utilise pour produire cette monstration - se met souvent au service d'une d nonciation de leur emploi.

Le grand paradoxe de James Cameron semble  tre celui d' tre l'un des plus grands innovateurs dans l'utilisation des technologies de pointe et mettre les prouesses de la technoscience au service d'une d nonciation de l'hubris et du prom th isme destructeur dont la technique est porteuse<sup>3</sup>.

*Avatar* (2009) et sa suite, *Avatar, la Voie de l'Eau* (2022), deux premiers chapitres de la pentalogie   venir<sup>4</sup>, illustrent parfaitement cette d nonciation d'un prom th isme destructeur. Nous sommes en 2154 et la Terre conna t une grave crise  nerg tique. Les humains se tournent alors vers l'exploitation de l'exolune Pandora, riche en unobtainium<sup>5</sup>, mat riau dont les caract ristiques pourraient r soudre cette situation. Jake Sully, soldat h mipl gique dont le fr re jumeau assassin  devait partir en mission, est charg    sa place d'infiltrer les indig nes Na'vis afin de les convaincre de quitter les lieux. Int grant le clan des Omaticayas jusqu'  devenir l'un d'entre eux, il va se battre   leurs c t s pour la sauvegarde de leur territoire (*Avatar*). Une d cennie plus tard, la colonisation de Pandora, seul repli des terriens, se profile. Jake, devenu chef de tribu et chef de famille, voit ses enfants menac s par des militaires « na'vifi s ». D sormais paria, il s'exile avec les siens vers le clan des Metkayina, peuple de l'eau, qui accueille ces  trangers avec suspicion (*La Voie de l'Eau*).

Dans les interstices de ce r cit d'aventures se glissent les fant mes d'Edgar Rice Burroughs et Henry Rider Haggard : les influences de *Tarzan*, *John Carter* ou *Allan Quatermain* irriguent le cheminement et l'acculturation du personnage de Jake dans sa

---

<sup>1</sup> *Piranha 2 : les tueurs volants* (1981), *Terminator* (1984), *Aliens, le retour* (1986), *Abyss* (1989), *Terminator 2, le jugement dernier* (1991), *True Lies* (1994), *Titanic* (1997), *Avatar* (2009), *Avatar, la voie de l'eau* (2022). Comptons  galement les documentaires *Les fant mes du Titanic* (2003) et *Aliens of the Deep* (2005).

<sup>2</sup>   l'heure o  nous  crivons ces lignes, le classement des dix plus grands succ s de l'histoire du cin ma comporte trois films de James Cameron : *Titanic*, *Avatar* et *Avatar, la voie de l'eau* (seulement *Titanic* et *Avatar* si l'on prend en compte l'inflation).

<sup>3</sup> V ronique BERGEN, *La Septi me Obsession*, n 43, novembre-d cembre 2022, p. 56.

<sup>4</sup> Le 13 juin 2023, le producteur Jon Landau (Disney) a annonc  le report des dates de sortie des suites d sormais pr vues en 2025, 2029 et 2031.

<sup>5</sup> Mat riau fictif aux propri t s extr mes, souvent utilis  dans les r cits de science-fiction. Son  tymologie souligne son caract re « in-obtenable ».

découverte d'autres mondes. L'humain est alors questionné sur son interaction avec un environnement qui peut être naturel, mécanique ou hybride. Un postulat applicable à la majorité des films de Cameron qui, souvent de science-fiction, s'avèrent fictions de la science.

### **Le meta-corps de l'homme augmenté**

*Aliens*, deuxième épisode de la franchise *Alien* (et que le cinéaste considère comme son véritable premier film<sup>6</sup>), opposait l'humain et la créature extra-terrestre dans un rapport de force entre des militaires surarmés et une monstrueuse altérité qui les décimait les uns après les autres. Le final opposait deux images de mères, le xenomorphe et la scientifique (dans un exosquelette), défendant chacune leur progéniture, biologique ou symbolique. Quelques années plus tard, le *Terminator* incarnait une technologie venue du futur pour détruire les parents de celui qui allait plus tard mener la révolte contre les machines qui avaient pris le pouvoir.

Nous sommes là dans une constante de la geste cameronienne : l'homme prométhéen veut dominer la nature mais celle-ci, bien plus forte, semble toujours le ramener à sa simple et ridicule mesure. Il se doit alors d'être augmenté par une science, une machinerie souvent colossale qui permet de faire illusion : outre les armures robotisées d'*Aliens* (et que l'on retrouve dans *Avatar*), ce bestiaire technologique comprend les cyborgs mécaniques et numériques de *Terminator 1 et 2*, les combinaisons et modules d'*Abysse*, les supersoniques de *True Lies*... Et que dire du titanique *Titanic* qui devait dompter les mers ! La problématique de l'être augmenté et du rapport artificiel / naturel se place au cœur de la vision du cinéaste, propice à représenter corps et mondes alternatifs.

Si l'avatar est « un système de signes qui se substitue au corps dans les mondes virtuels : il enferme les enjeux de la téléprésence »<sup>7</sup>, le film convoque la transmutation par le remplacement d'un corps à l'identique, celui du jumeau mort : même génomes, même corpulence, même visage. Tributaire du fauteuil roulant (exosquelette médical compensant partiellement son handicap), Jake prend conscience, à son arrivée sur Pandora, de son corps dégradé. La confrontation au réel s'opère alors doublement, par comparaison et confrontation. En se comparant aux *marines* qui eux peuvent courir<sup>8</sup>, Jake affronte le souvenir de son corps antérieur. En se confrontant aux armures robotisées de chantier, il envisage son corps actuel comme étape intermédiaire d'un devenir hybride. Ainsi, le seul moyen pour l'humain de survivre sur Pandora est d'être artificiellement augmenté, soit en objets mécaniques (masques pour respirer, énormes véhicules ou armures de chantier pour se déplacer ou déplacer des charges lourdes) soit en sujets numériques (par l'avatarisation en indigène Na'vi).

Le nouveau corps qu'il va intégrer, composé d'ADN humain et Na'vi, lui est présenté comme « son » avatar, représentation dans l'autre univers de sa *persona* : « On dirait lui » dit Jake se référant à son frère disparu ; « On dirait toi » lui rétorque le scientifique Spellman. Le corps perdu de Jake (celui de son frère mort mais aussi le sien valide) va renaître en « avatar » de lui-même, dans la physicalité d'un corps trouvé (et depuis un caisson filmé comme le cercueil du jumeau incinéré). Dès les premiers instants, le plaisir de pouvoir bouger ses membres inférieurs sont un leurre sur l'apprentissage des modalités de cette nouvelle enveloppe qu'il lui peine d'abord à contrôler. Jake se lance ensuite dans une course effrénée pour

---

<sup>6</sup> Produit par Roger Corman, *Piranha 2* connut une production difficile et Cameron ne put contrôler le montage final.

<sup>7</sup> Fanny GEORGES, « Avatars et identité », *Hermès*, 62, 2012, p. 34.

<sup>8</sup> « Une moelle épinière ça se répare si on a de l'argent mais pas dans ce système ». En critiquant une société américaine dysfonctionnante, James Cameron montre également Jack, en restant terrien, sera condamné par son handicap à n'être qu'un demi-humain. De même, le colonel Quaritch, *nemesis* de Jake, « s'augmente » en soulevant des haltères pour éviter le ramollissement musculaire dû à l'absence de pesanteur. Plus tard, il se battra par l'augmentation cybernétisée d'un exosquelette de chantier.

jouir de cette liberté. En croquant un fruit gorgé de saveurs, il sait qu'il est sur Pandora, « celle qui donne tout »<sup>9</sup> et qui lui apporte l'expérience sensorielle qui lui faisait défaut sur Terre. Ce fruit lui est tendu par le Dr Augustine, qui apparaît alors sous une première forme « na'vifiée »<sup>10</sup>. Elle incarne la science en conscience, éthique, et première figure du féminin.

Bien loin de simplement les fétichiser, le cinéma cameronien accorde aux héroïnes une pluralité d'actions et de pensées, les faisant sortir du statut auquel ce genre de films les cantonne trop souvent. Il affiche ainsi des femmes-sujets, amenées à révéler leur force dans un contexte extraordinaire. Mais face à la technologie, la parité homme-femme est également respectée : « La question de la force, entre hommes et femmes, n'est jamais en jeu chez Cameron, car tous sont inférieurs aux machines »<sup>11</sup>. Dans un contexte d'hubris technologique, Ripley dans *Aliens*, Sarah Connor dans les deux *Terminator*, Lindsey dans *Abyss* ou Rose dans *Titanic* se défendent et s'émancipent de leur origine. Ce sera aussi le cas d'Helen Tasker, la *desperate housewife* de *True Lies* qui se retrouve à jouer les agents du gouvernement. Traitée comme un personnage de comédie (et la performance de Jamie Lee Curtis y est pour beaucoup), elle est temporairement érotisée lors d'une séquence de strip-tease face au regard – caché et anonyme - de son époux qui semble alors la redécouvrir. *Male gaze* et *husband gaze* fusionnent alors, chacun désamorçant l'autre.

Sur Pandora, ce sont les femmes qui sont porteuses de pouvoir. Le personnage de Neytiri s'inscrit ainsi dans la continuité du féminin cameronien, fusion de la guerrière et de la mère. Maître d'apprentissage de Jake aspirant à devenir un Omaticaya, elle focalise passions et attention du spectateur par la diversité et les nuances de ses émotions (la découverte de la trahison de Jake en est sans doute le fleuron). Devenue mère dans *La Voie de l'Eau*, Neytiri semble plus en retrait, responsable de la protection et sauvegarde du foyer familial. Mais dès lors que ce foyer est mis en danger, la figure guerrière ressurgit. Neytiri semble afficher les trois visages de la déesse Diane : Diane chasserresse (*Avatar*), Diane lune (procréation et famille dans *La Voie de l'Eau*) et Diane des enfers (le troisième film devrait présenter le peuple des cendres). L'image de la femme comme version augmentée de l'homme ressort triomphante de ce combat de titans et Cameron en signe le féminin manifeste.

## Un meta-monde entre réel et virtuel

En faisant de Jake la projection à l'écran du spectateur, en sur-perception et sous-motricité<sup>12</sup>, il redéfinit l'idée même du cinéma : permettre au spectateur de vivre une vie de fiction à travers un autre monde et un autre corps. Lorsqu'il est offert à Jake d'entrer dans la peau de son avatar, franchir un méta-univers et être un méta-soi, c'est d'abord par le mouvement que s'opère cette transition : un tunnel de lumière qui emprunte autant à la « stargate sequence » de *2001 L'Odyssée de l'Espace* (Stanley Kubrick, 1968) qu'aux témoignages de mort imminente (*near death experience*). Jake, précédemment mort socialement mais également remplaçant son jumeau décédé, ressuscite alors<sup>13</sup>.

---

<sup>9</sup> Voir HESIODE, *Les Travaux et les Jours*, 6<sup>e</sup> siècle avant J.C.

<sup>10</sup> Dans *La Voie de l'Eau*, elle incarne un autre personnage Na'vi.

<sup>11</sup> Loris HANTZSIS, « Féminité(s) » *La Septième Obsession*, n°43, novembre-décembre 2022, p. 39.

<sup>12</sup> Par son fauteuil roulant dans un premier temps, par le caisson de transmutation d'où il ne bouge pas ensuite. Voir Christian METZ, « Le Signifiant Imaginaire », *Communications*, 1975, 23, p. 35.

<sup>13</sup> Il y a dans *Avatar* des renaissances/transmutations multiples : Jake renaît du corps de son frère, Jake renaît dans le corps de l'avatar, Jake renaît en véritable fils des Omaticayas. Jack apparaît également comme figure christique dès lors que les graines de l'arbre sacré se posent sur lui, bras écartés, comme « élu » par la nature. Voir la conférence de Valérie MORIGNAT, *Avatar de James Cameron analysé*, Forum des images, 20 mai 2011, <https://www.dailymotion.com/video/xk1e6d> (dernière consultation 17 mars 2023)

La révolution que proposait *Avatar* en 2009 était celle d'un spectacle total, notamment par une 3D immersive à une époque où la 3D s'avérait sous-exploitée<sup>14</sup>. La profondeur de champ permettait non seulement de découvrir mais de « vivre » Pandora, de se perdre dans sa jungle, marcher sur les branches épaisses de l'arbre des âmes ou gravir les monts Hallelujah. *La voie de l'eau* bénéficie de l'avancée exponentielle des techniques de modélisation et de *motion capture* et propose ainsi une expérience cinématique sur-sensorielle : les images (en *variable frame rate*) nous plongent dans un rapport synesthétique à la matière. La vue nous fait ressentir le toucher, questionnant la véracité de ce monde et le vouloir-croire du spectateur.

Ce que je veux, c'est que les spectateurs croient que nous sommes réellement allés sur Pandora, et que nous avons tout filmé comme un grand documentaire. Je ne veux pas qu'ils pensent à la manière dont tout cela a été réalisé. Il nous incombe donc, d'un point de vue créatif, d'essayer de rendre le tout homogène, de faire en sorte que tout ce que les personnages font (chaque action, chaque déplacement d'une créature, etc.) se base sur les règles physiques du monde réel<sup>15</sup>.

Le simulacre débute dès la visualisation de Pandora : par sa ressemblance, l'exolune est représentée comme un avatar de la Terre, paradis perdu subissant l'extractivisme d'humains prêts à tout exploiter. Dans la tradition des westerns classiques dont il s'inspire<sup>16</sup>, le film affiche la confrontation entre des colons et des natifs indigènes que l'on veut exproprier pour la possession de leurs biens et territoires. *Avatar* et sa suite adoptent le point de vue des colonisés, potentielles victimes de surexploitation, surproduction et surconsommation. Car la vieille Terre se meurt et l'humanité doit trouver un exo-lieu.

Deux espaces cohabitent sur Pandora : celui de la base, artificiel, bruyant et circonscrit (territoire des militaires, scientifiques et ouvriers) et celui qui lui est extérieur, naturel, et immense (territoire des Na'vi). Le gigantisme des outils et véhicules de chantier remplit tout le cadre, et écrase la bande-son par leur vrombissement. En revanche, une fois plongé dans la jungle, l'univers sonore n'est plus mécanique mais naturel<sup>17</sup> : au son terrassant des vaisseaux répond la mise en avant très puissante des sons-territoires de la nature. Et les plans sur le gigantisme des arbres ramènent les vaisseaux humains, précédemment montrés comme énormes, à leur minuscule mesure. Alors, la nature est de plein droit car elle est plein cadre, loin des scientifiques de la base qui visualisent Pandora par ordinateurs ou réalité augmentée. Cette suprématie du virtuel semble faire obstacle à la pleine appréhension de l'environnement<sup>18</sup>. Dans cette base retranchée sur elle-même, le réel n'existe que pour ceux qui en sortent et explorent le territoire bien plus large qui l'entoure. Il y a sans doute du *Fort Apache* (John Ford, 1948) dans *Avatar*.

---

<sup>14</sup> Pendant très longtemps, la publicité pour les bonbons Haribo précédait, une fois la lumière éteinte, les films projetés en 3D. Presque automatiquement, les spectateurs coiffés des lunettes spéciales tentaient d'attraper (en vain !) les friandises qui semblaient sortir de l'écran.

<sup>15</sup> Interview de James CAMERON réalisée par Michael GRESHKO pour *National Geographic*, 19 décembre 2022, <https://www.nationalgeographic.fr/sciences/2022/12/avatar-james-cameron-nous-explique-la-realite-scientifique-qui-a-inspire-le-monde-aquatique-de-pandora> (dernière consultation le 10 mai 2023).

<sup>16</sup> Notamment de *La Flèche Brisée* de Delmer Daves mais on peut y retrouver des échos aux *Cheyennes* de John Ford. Le caractère pro-indien du film a poussé certains journalistes et spectateurs à citer la référence de *Danse avec les loups*. On retrouve également dans l'imagerie choisie par Cameron l'influence picturale des peintres Americana comme Thomas Moran et Albert Bierstadt.

<sup>17</sup> A noter également la musique originale de James Horner qui sépare musicalement les univers dans l'instrumentation, en privilégiant notamment les cuivres et grosses percussions lors des attaques humaines et majoritairement cordes, bois et percussions légères pour le monde naturel de Pandora.

<sup>18</sup> Voir la conférence de Valérie MORIGNAT, *Avatar de James Cameron analysé*, Forum des images, 20 mai 2011, <https://www.dailymotion.com/video/xk1e6d> (dernière consultation 17 mars 2023)

Cependant, James Cameron achève *Avatar* par « un terrible constat puisque son héros choisit de retourner dans l'utopie *Avatar* plutôt que d'affronter enfin le réel. D'où le paradoxe et la noirceur du film de Cameron : seule l'illusion mérite d'être vécue, le faux a fini par devenir vrai et désirable<sup>19</sup>. Dans cet élan post-moderne à la Baudrillard, la carte est alors plus belle que le territoire, et la représentation plus attractive que le réel. Le cinéaste posait déjà la question dans *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995) qu'il écrivit et produisit : caméra sur la tête, un tueur en série condamnait ses victimes coiffées d'un casque à regarder en direct les sévices mortels qu'il leur faisait subir. La victime ressentait alors la souffrance dans sa propre chair tout en se voyant également comme un autre corps, sujet du film de son propre assassinat.

« Je » est ainsi un autre et avec *La Voie de l'Eau*, *Avatar* passe de Gaïa à Thalassa, de la terre à la mer(e), et nous introduit auprès du clan des Metkayinas. James Cameron décontextualise l'étrangeté des océans et fond marins qui le passionnent vers un récit de science-fiction<sup>20</sup> : son cinéma fait de l'eau « une galaxie protéiforme, engloutissant les héros pour les libérer des contingences terriennes et les placer face à eux-mêmes. De ce cosmos subaquatique propice à la rencontre, émane un mélange composite de science-fiction et de mélodrame »<sup>21</sup>. Là où *Titanic* transformait l'océan merveilleux en Styx mortifère, *Abyss* évoquait une intelligence différente peuplant les abysses et capable de faire prendre conscience à l'humain de sa vanité. La rencontre avec le métamorphe aquatique qui adoptait le visage de son interlocutrice prolongeait, dans une suspension poétique, la question de l'altérité, celle que l'on accueille, que l'on soupçonne ou que l'on affronte.

### **L'autre, entre indigène et indigent**

Pour James Cameron, l'anthropocentrisme dans le monde occidental et le prométhéisme destructeur ont brisé ce lien quasi ombilical avec la nature. Par « nature », il faut comprendre une acception élargie à l'ensemble du vivant, ce qui fait dire à l'anthropologue Philippe Descola que « La nature, cela n'existe pas. La nature est un concept, une abstraction. C'est une façon d'établir une distance entre les humains et les non-humains »<sup>22</sup>. Bien davantage que le premier opus, *Avatar*, *la Voie de l'Eau* « célèbre notre capacité, en tant que créatures hautement adaptatives, à évoluer dans des environnements différents »<sup>23</sup>. L'acculturation passe par l'apprentissage d'un corps, d'une langue, de coutumes, d'une topographie montrant, comme l'affirme l'anthropologue Perig Ritrou, « qu'on peut faire société avec les végétaux, les animaux, le monde marin »<sup>24</sup>.

Le film montre ce que cette communication implique d'un point de vue politique et social : les espèces vivent en communion les unes avec les autres, des cavaliers humanoïdes nouent un lien éternel et organique avec leur monture, les arbres parlent aux vivants et même aux morts... La diversité des formes de vie est un prétexte pour nous plonger dans un univers animiste, radicalement différent des schémas de pensée occidentaux. L'arrivée des humains sur cette planète, sous forme de complexe militaro-industriel

---

<sup>19</sup> Jean-Baptiste THORET, *Cinéma contemporain, mode d'emploi*, Paris, Flammarion, 2011, p. 141.

<sup>20</sup> Les paysages de Pandora, notamment les espaces bioluminescents, ainsi que la faune sont ainsi directement inspirés des mondes marins. Explorateur pour National Geographic, James Cameron a réalisé en 2012 dans le cadre de l'expédition Deepsea Challenger la première plongée en solo au fond de la fosse des Mariannes, le point le plus profond de la Terre.

<sup>21</sup> Alexandre JOURDAIN, "L'eau, le grand plongeon" in *La Septième Obsession*, n°43, novembre-décembre 2022, p. 56.

<sup>22</sup> Philippe DESCOLA, "La nature ça n'existe pas", entretien sur le site *Reporterre* par Hervé Kempf, 1er février 2020 : <https://reporterre.net/Philippe-Descola-La-nature-ca-n-existe-pas> (dernière consultation le 24 mai 2023).

<sup>23</sup> Interview de James CAMERON réalisée par Michael GRESHKO, *op. cit.*

<sup>24</sup> Perig RITROU dans « *Avatar 2*, ouvrir la boîte de Pandora », *France Culture*, 14 décembre 2022, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-science-cqfd/avatar-2-ouvrir-la-boite-de-pandora-5668608> (dernière consultation le 13 avril 2022).

et prédateur, accentue encore ce contraste. Ils ne comprennent pas ce qu'ils voient et tentent d'imposer leur vision du monde<sup>25</sup>.

Ainsi les humains sont montrés comme des conquérants face au peuple des Na'vis qui eux vivent en totale harmonie avec le vivant : communiquer avec le monde animal et végétal, respecter la créature que l'on chasse, répondre à des besoins identifiés et raisonnés. Dans cette approche un brin rousseauiste, le mythe du bon sauvage qui ne serait pas abîmé par la société s'avère réducteur : confronté à la prédation des colons, les indigènes ne vont pas hésiter à combattre au lieu de subir. Ressort dramatique certes, dès lors que chaque film s'inscrit comme le chapitre d'une saga. Mais c'est effectivement dans la représentation d'un écosystème d'interaction entre personnages, territoires et créatures qu'*Avatar* et sa suite problématissent le sujet de l'individu face à son environnement et l'hospitalité qui peut être accordée à l'autre.

C'est bien cela qu'il nous faut sauver : l'hospitalité à l'égard de l'autre. Cet autre, que nous pouvons appréhender à partir de ses trois figures radicales : l'étranger (celui qui vient d'un autre espace, celui qui vient d'ailleurs, maintenant ; l'enfant à naître (celui qui viendra dans un autre temps, ici et plus tard) ; le non-humain (celui qui est là, d'une tout autre condition, ici et maintenant, fondamentalement imprévisible et incontrôlable<sup>26</sup>).

S'établit alors le rapport d'un individu à la figure de l'autre existant, qu'il s'agisse d'humains où issus du monde animal ou végétal. Ce vivre-ensemble est alors incarné : l'étranger Jake et ses enfants métis qu'il a eu avec Neytiri évoluent et communiquent avec les composantes animales et végétales. Dans l'animisme « Les humains considèrent qu'ils partagent une même intériorité spirituelle avec toutes les créatures du monde, tandis que les différences seraient essentiellement physiques et biologiques<sup>27</sup> ».

Cette dichotomie entre ressemblance des intériorités mais différence des physicalités<sup>28</sup> s'illustre notamment dans le lien étroit entre le cavalier Na'vi et l'*ikran* qu'il chevauche, ou plus précisément encore, la véritable fraternité qui unit Lo'ak, le deuxième fils de Jake<sup>29</sup>, au *tulkun* dans *La Voie de l'Eau*. Mais une séquence du premier *Avatar* retient notre attention. Lorsque Neytiri découvre Jake, elle le vise d'abord d'une flèche, le considérant *a priori* comme un danger. Le spectateur s'interroge alors : pourquoi viser un semblable ? Cette même physicalité peut en effet accuser une intériorité différente, et Jake est *de facto* métissé par son avatarisation : ni dedans ni dehors, plus humain, pas encore Na'vi. Il peut aussi appartenir à un autre clan. Mais ce sont bien les graines de l'arbre des âmes qui vont le sauver en signalant à Neytiri cette « élection naturelle » et stoppent son geste avant qu'elle ne décoche la flèche. Les croyances et coutumes des Omaticayas accueillent donc cet autre « descendu du ciel » (étymologie du terme *avatar*).

Cette rencontre avec Neytiri s'accompagne d'une illustration de la théorie du chaos. Jake touche une plante et celle-ci se rétracte aussitôt à son toucher, il continue puis finalement l'ensemble des plantes se rétracte jusqu'à révéler (et déranger) un animal qui va commencer à

---

<sup>25</sup> Interview de Perig PITROU réalisée par Fabien TRECOURT dans *Le Journal du CNRS*, décembre 2022, <https://lejournald.cnrs.fr/articles/avatar-met-en-scene-deux-formes-decologie-radicalement-differentes> (dernière consultation le 23 mai 2023).

<sup>26</sup> Frédéric SPINHIRNY, Nathanaël WALLENHORST, *Vous voulez sauver la planète ? Faites des gosses !*, Paris, Le Pommier, 2023, pp. 51-52.

<sup>27</sup> Interview de Perig PITROU réalisée par Fabien TRECOURT, *op. cit.*

<sup>28</sup> Philippe DESCOLA, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard, 2005, p. 176.

<sup>29</sup> Neteyam, le fils aîné de Jake, mourant dans *La Voie de l'Eau*, la question de la perte du frère rapproche Jake et Lo'ak. Ce dernier étant censé devenir le personnage principal du troisième chapitre, prendrait-il par conséquent la place du frère décédé, tout comme son père ?

le poursuivre. S'enchaîne alors les péripéties : confrontation avec un autre prédateur, poursuite et fuite en sautant dans la cascade. La nuit venue, se défendant d'une torche face à des canidés venus l'attaquer, il rencontrera finalement Neytiri<sup>30</sup> qui, après avoir éteint le feu (symbole de destruction) apprendra à Jake qu'il faut respecter l'animal, même dans la mort qu'on lui donne.

Nous sommes ici dans une réflexion sur l'empreinte que laisse l'individu dans la nature, cet « effet papillon » de réactions déclenchées par le stimulus de la présence humaine. « Tout ce qu'ont fait les hommes, les hommes peuvent le détruire : il n'y a de caractères ineffaçables que ceux qu'imprime la Nature » écrivait Rousseau en 1762<sup>31</sup>. Aujourd'hui, l'anthropocentrisme tend de plus en plus à marquer comme irréversibles les traces de surexploitation du vivant par l'humain. Au rousseauisme répond l'anthropocène, cette période géologique où l'homme devient une force agissante et dominante sur les forces géophysiques. Dans la réalité, l'humain semble plus que jamais et unilatéralement asseoir sa toute-puissance sur la nature pour mieux la contrôler, la dominer et l'exploiter, aidé et augmenté par des technologies exponentielles. Dans la fiction (qui est aussi un avatar !), James Cameron affirme au contraire « une position face à l'anthropocène : il rejette le sacre de l'humain en tant qu'entité supérieure au sein d'un écosystème »<sup>32</sup>. Pour le cinéaste, l'humain n'est pas l'être d'envergure au sommet de la chaîne alimentaire. Bien que maîtrisant, il n'est jamais à l'abri du danger.

Enfin, James Cameron, par le sujet de ses films et l'impact que leur triomphe mondial apporte, opère en lanceur d'alerte derrière les artifices de la fiction cinématographique. Il pourrait ainsi apparaître comme un géo-ingénieur (ou Gaïa-ingénieur<sup>33</sup>), visant à réparer le vivant avec la technologie qui contribue à l'endommager. Il répondrait ainsi au souhait de Philippe Descola : « Inventer des formes alternatives d'habiter la Terre, des formes alternatives de s'organiser entre humains et d'entretenir des relations avec les non-humains »<sup>34</sup>. Encore faut-il que l'humanité toute prométhéenne, bien plus qu'en prendre conscience, l'accepte, dans la certitude de son savoir, tant il semble bien « difficile d'emplir une coupe qui est déjà pleine ».

---

<sup>30</sup> Les 4 éléments sont déjà en substance présents dans les 30 premières minutes d'*Avatar* : l'air (l'espace et le ciel) ; la terre (la jungle), l'eau (la rivière), le feu (la torche).

<sup>31</sup> Jean-Jacques ROUSSEAU, *Émile ou de l'éducation*, œuvres complètes IV, Paris, Gallimard, collection La Pléiade, 1969, pp. 468-469.

<sup>32</sup> Gatien GAMBIN, « *Avatar 2* raconte un concept central de notre époque : l'anthropocène », *Numerama*, 7 janvier 2023, <https://www.numerama.com/pop-culture/1230856-avatar-2-raconte-un-concept-central-de-notre-siecle-lanthropocene.html> (dernière consultation le 10 mai 2023).

<sup>33</sup> Véronique BERGEN rappelle dans *La Septième Obsession*, n°43 (voir note 3) que lors de la sortie d'*Avatar* en DVD, le réalisateur a notamment lancé un programme visant à planter un million d'arbres à travers le monde dans 15 pays différents.

<sup>34</sup> Philippe DESCOLA, « La nature ça n'existe pas », *op. cit.*