

Avatar (2009), *Avatar : la voie de l'eau* (2022)

Ethnographie filmique de Pandora

Étienne Poiarez

Depuis ses débuts avec le court-métrage *Xenogenesis* (1978), James Cameron a constamment repoussé les frontières de l'imaginaire, façonnant de nouvelles images où le spectaculaire se mêle à l'intelligence des mythes. Sa capacité à créer de telles visions s'adosse notamment à un intérêt pour les dispositifs les plus avancées du septième art, le tout sans jamais renoncer à une réflexion sur la nature humaine. Ses deux derniers films, *Avatar* (2009) et *Avatar : la voie de l'eau* (2022), concrétisent les ambitions du réalisateur et entraînent les spectateurs dans une exploration de la luxuriante Pandora. Dans cet univers de science-fiction, Cameron nous raconte l'impossible cohabitation entre les Na'vis, les autochtones de cette exolune et les humains, en quête d'un métal rare et surtout, d'un nouveau foyer tandis que la Terre se meurt. Nous suivrons le destin de Jake Sully (Sam Worthington), un ancien militaire souffrant de paraplégie mais dont l'esprit est transféré dans un avatar, une reproduction de Na'vi en laboratoire, un clone servant à infiltrer le clan des Omaticayas.

Finalement, le héros décide de se retourner contre les humains, il veut défendre ce monde et ses habitants. Si l'action constitue la colonne vertébrale des films *Avatar*, l'autre enjeu de Cameron est de nous faire vivre, à travers Sully et sa famille, la découverte de Pandora, des différents peuples Na'vis, de leurs traditions, de la faune et de la flore. Sa mise en scène entrelace donc l'intensité cinématique du *blockbuster* à une simulation d'ethnographie filmée. Par ailleurs, le réalisateur utilise abondamment le virtuel pour matérialiser cet environnement édénique, alors même que son récit traite, en miroir, de l'effondrement climatique que nous traversons actuellement. En tenant compte de tels artifices, cette œuvre-monde a tout d'un paradoxe. Pourtant, c'est de cette manière que Cameron élabore un cinéma « écosensible »¹. En effet, l'usage de formes et de postures issues du documentaire, dans un divertissement de science-fiction comme *Avatar*, contribue selon nous à revitaliser un « affect de l'émerveillement »² face à la nature.

Un cinéma au-delà de l'humain

Au début d'*Avatar*, nous assistons au transfert de l'esprit du héros dans son nouveau corps. Il se réveille en Na'vi et jubile d'avoir à nouveau l'usage de ses jambes. Il sort alors en hâte de la salle où se déroule l'intervention et commence à courir dans la base humaine sur Pandora. Nous l'observons en train de marcher dans la terre d'un champ, la caméra se focalise sur ses pieds tandis qu'il les enfonce dans

le sol. Il se délecte également d'un fruit sur un arbuste à proximité. Bref, la mise en scène s'attarde sur les sensations de Jake, ce qu'il ressent en Na'vi. James Cameron semble donner ici le mode d'emploi de son film en l'inscrivant directement dans la narration. En effet, on observe comment une technologie extrêmement avancée – le clonage et le transfert d'esprit – aide le héros à se libérer des contraintes de son enveloppe humaine. De la même manière, le film annonce la transition des prises de vue réelles vers les images de synthèses. Nous quittons l'acteur pour son incarnation numérique. Il n'est plus concrètement dans le plan mais à l'aide de la capture de mouvement, son interprétation est retravaillée et transmise au Na'vi. La créature hérite aussi bien de la corporéité de l'acteur que de ses mouvements plus subtils, comme ceux des mains ou des muscles faciaux. En d'autres termes, l'humain et le réel s'effacent sensiblement derrière la technologie, indispensable à l'invention de cette *terra incognita* et de sa population.

Pour autant, Cameron ne se cache pas de faire de l'écologie le thème central de son film. Pandora abrite une incroyable biodiversité, sa jungle est constellée de ponctuations bioluminescentes et regorge de créatures fascinantes. Par ailleurs, les Na'vis vivent en harmonie avec leur environnement. Ils entretiennent une relation spirituelle avec les végétaux et les animaux. À l'aide de rhizomes se trouvant à la pointe de leur chevelure, ils se connectent les uns aux autres, ont des échanges, une véritable communication. À l'inverse, l'expédition humaine cherche avant tout à piller les ressources de la planète et tue si nécessaire le vivant qui le freine dans sa mission. Ces deux volets d'*Avatar* affichent donc clairement leur ambition d'être à la fois une fable sur l'écologie et une critique de l'extractivisme. Paradoxe de l'œuvre cameronienne, les images de nature sont exclusivement le résultat de la formidable puissance de calcul des ordinateurs. Pourtant, il n'y a aucun contre-sens ici, bien au contraire. Conscient que nous connaissons une «extinction de l'expérience»³ sensible de la biosphère, le réalisateur utilise une débauche de technologies dans le but de nous immerger sur Pandora, de nous reconnecter au vivant. Tout comme le héros a besoin d'un autre corps s'il veut à nouveau marcher et retrouver ses sensations, Cameron tente de recomposer avec ses films l'émerveillement devant la richesse du vivant, et ce, à l'aide des machines. Pour saisir les implications d'un tel contraste, il faut examiner les usages formels des techniques mises en avant dans l'expérience des films *Avatar* en salle, à savoir la 3D et le HFR.

Pour le premier film, si le procédé n'est pas nouveau, James Cameron intègre à sa mise en scène la technologie 3D et la perfectionne, ce qui lui donne l'opportunité

d'intensifier notre projection dans le monde de Pandora. En effet, nous ne sommes pas devant un cas de conversion du film à posteriori. Le réalisateur tourne *Avatar* en mobilisant cette technique dans le processus de création. Cependant, cette intention n'a pas vocation à concevoir des effets de jaillissements hors de l'écran. C'est même l'inverse avec un creusement de la profondeur de champ. Pour Cameron, la 3D sert à nous faire pénétrer dans les différentes strates de l'image, ce qui rend l'exolune d'autant plus foisonnante de vie. Le réalisateur cherche l'immersion en travaillant le relief. De cette manière, les mouvements des objets et des êtres traversent l'épaisseur de l'espace. On marche avec Jack sur les imposantes lianes de la canopée, on escalade des roches en lévitation et on s'aventure au sein d'immenses forêts phosphorescentes. Bref, le déploiement des couches de l'image évite de transformer Pandora en une belle surface, richement décorée mais plate, sans consistance.

Dans *Avatar: la voie de l'eau*, Cameron innove cette fois en ayant recours au *High Frame Rate* (ou HFR). Avec le développement du numérique, il n'est plus obligatoire de projeter un film en 24 images par seconde. Il s'agit là d'un standard en lien avec les contraintes techniques de la pellicule. Aujourd'hui, il est tout à fait possible d'augmenter la cadence, ce qui a été le cas sur ce deuxième volet d'*Avatar*. Si Cameron reste en 24 images par seconde durant les dialogues et les passages assez statiques, il passe à 48 images par seconde lors des scènes d'action et d'exploration sous-marine. L'intérêt du HFR est alors double. D'abord, il permet de limiter l'effet *judder*, c'est-à-dire les saccades d'un mouvement de caméra rapide. En effet, il est difficile d'effectuer de telles manipulations sans créer des tremblements à l'image. Ensuite, cette technologie vise aussi à éviter le flou cinétique (ou *motion blur*), les fameuses trainées d'un objet effectuant un déplacement assez vif dans le cadre. En travaillant sur ces deux aspects, Cameron cherche à accentuer la sensation de vitesse en fluidifiant les actions des corps, ce qui renforce aussi leur lisibilité, leur réalisme. Grâce à cela, les gestes des Na'vis et les mouvements des animaux, dans le second volet d'*Avatar*, bénéficient d'une physicalité extrêmement crédible.

Avec ces transformations de l'image, Cameron veut constamment nous donner le sentiment d'être sur Pandora, au contact d'autres formes de vie dont nous pouvons ressentir le dynamisme et la physique. Il s'efforce d'inventer une configuration de cinéma en mesure de nous projeter sensoriellement dans cet ailleurs et de le rendre tangible en nous amenant à éprouver la densité, les textures et les mouvements de la vie dans ce monde. En d'autres termes, ces choix autant esthétiques que techniques servent à intensifier un effet de présence sur Pandora, pour nous rendre à