Wall-E

(Andrew Stanton, 2008)

Critique

Robots after all

par Michaël Delavaud le 07.01.2011

Wall-E est le cru Pixar 2008, et le moins que l'on puisse dire est que ce nouveau film est un argument supplémentaire plaidant pour la suprématie du studio dans le domaine de l'animation, enterrant encore un peu plus son grand adversaire sans charisme, Dreamworks Animation. Car que dire sinon que la beauté visuelle de ce film d'animation SF laisse pantois, encore supérieure aux splendeurs graphiques des Pixar précédents ? L'oeuvre d'Andrew Stanton ne semble être rien d'autre qu'un aboutissement tant sa perfection plastique est indéniable. Néanmoins, *Wall-E* n'est pas qu'un exemple de bel ouvrage, le film étant tout à la fois le Pixar le plus atypique et le plus profond.

Atypique, *Wall-E* ? Oui, et l'histoire qu'il raconte en est une preuve concrète. Le film narre l'errance d'un robot (le fameux Wall-E du titre) dont la mission est de compacter les déchets humains qui ont conduit la planète Terre à une condition apocalyptique, une planète où ne subsistent que de rares formes de vie (le cancrelat suivant le robot lors de ses errances). Les vingt premières minutes du film montrent donc un monde vidé de toute vie humaine mais envahi par les vestiges de celle-ci (les immeubles d'immondices compactées par Wall-E, se mêlant à la *skyline* new-yorkaise), l'aridité d'une planète vouée à un climat détraqué, mais surtout la solitude d'un robot ayant développé une véritable sentimentalité "humaine" et souffrant donc de l'isolement qu'implique sa mission (l'émouvante scène durant laquelle Wall-E regarde une vieille VHS de *Hello, Dolly !* et tente d'en reproduire, seul, les scènes dansées). Arrive alors un autre robot, Eve, auquel (ou plutôt à laquelle) Wall-E va irrésistiblement s'attacher, jusqu'à le (la) suivre dans la navette spatiale abritant les derniers rescapés de l'espèce humaine, qui avaient envoyé le robot Eve sur Terre pour une mission d'une importance capitale. Au vide terrestre succède le grouillement continuel de la navette ; seule cette agitation nouvelle différencie les deux mondes, car aux voix synthétiques de Wall-E et d'Eve (qui ne font que répéter à l'envi leur nom) dans la première partie succède la voix acousmatique, très froide, de la navette, dans laquelle les Hommes ne savent plus parler entre eux ; au désert géographique de la Terre succède le désert affectif des humains.

L'histoire de *Wall-E*, très dense, est assez éloigné de la simplicité narrative à l'oeuvre dans le reste des productions Pixar, studio qui assumait jusqu'alors, de manière brillante mais certaine, son affiliation à la maison Disney. Rappelons-nous ses histoires de jouets vivants (de ce point de vue, les deux *Toy Story* pourraient se rapprocher de *Pinocchio*), de monstres gentils (*Monstres et Compagnie*), de poissons, voitures et rats parlants (respectivement *Le Monde de Nemo, Cars* et *Ratatouille*). *Les Indestructibles*, excellent retour sur la mythologie du super-héros, ne fait pas exception, lui aussi empreint d'une certaine dose d'esprit Disney, avec l'immédiateté de son humour et son caractère inoffensif. De ce point de vue, *Wall-E* est assez peu semblable au reste de la production Pixar, le film ne cherchant presque pas à sortir de son inhabituel mutisme (aucun anthropomorphisme ici, les robots ne parlent jamais comme les hommes qui les ont programmés, mais de manière froide et synthétique) et abandonnant un peu l'humour bon enfant des films Pixar précédents pour un humour plus particulier, presque absurde, équidistant de Jacques Tati et de Walt Disney. Cette approche était risquée, pouvant en partie disqualifier les enfants (en dessous de 9-10 ans, les gosses pourraient se sentir largués par le caractère inhabituellement peu bavard et peu "blagueur" du film), pourtant ordinairement coeur de cible des productions Pixar. Il est encourageant de constater que ces innovations, signes certains d'une audace décuplée, n'ont pas dégoûté le public, *Wall-E* s'étant un taillé un très joli succès, aussi bien en France qu'outre-Atlantique.

A cette approche ambitieuse s'ajoute une profondeur d'ordre politique et philosophique jusque-là rarement atteinte dans le cinéma d'animation moderne (à part peut-être chez le Miyazaki de *Princesse Mononoké*). Le fait que les conservateurs américains vilipendent *Wall-E* (le film serait, par exemple, une "*propagande gauchiste sur la nature pernicieuse de l'humanité*", d'après l'éditorialiste du *National Review* Shannen Coffin) n'est pas une chose anodine ; cela prouve que le film, très populaire aux Etats-Unis malgré le portrait assez peu flatteur qu'il dresse du pays, touche juste et dérange une intelligentsia républicaine un peu dépassée par le phénomène, et ceci en pleine campagne présidentielle.

La première partie du film est une anticipation, un bond dans le futur de sept cents ans montrant une planète Terre post-apocalyptique, ravagée non pas par une salve de bombes atomiques ou par une attaque terroriste démentielle mais par un amoncellement de détritus ; le danger menaçant le monde n'est donc pas qu'islamiste, il réside également dans l'irresponsabilité civile face aux problèmes écologiques. L'originalité et la violence du discours de la première partie de *Wall-E* se situe ici : faire des comportements quotidiens une source potentielle de désastre, au moins aussi dangereuse qu'Al-Qaeda. Le fait de situer la mission de Wall-E au coeur de Manhattan n'est pas innocent, transformant la première partie du film en un acte d'accusation des Etats-Unis, pays n'ayant pas signé les traités écologiques sur les gaz à effets de serre et rendu implicitement responsable de l'intoxication de la planète et de l'exil de sa population. *Wall-E* se révèle donc comme une véritable critique de la gouvernance républicaine de ces dernières années, critique d'autant plus mordante qu'elle se passe de commentaires, les plans très picturaux montrant Wall-E déambulant entre les immenses tours de déchets parlant d'eux-mêmes.

L'approche écologiste du film d'Andrew Stanton est bien plus futée et constructive que celle, agaçante et opportuniste, d'Al Gore dans

Une vérité qui dérange. Rapprocher les deux films est une chose tentante mais injustifiée. Dans ce film, Al Gore fait penser à ce genre d'irritantes personnes qui râlent parce que le ménage n'est pas fait et qui partent en maugréant sans pour autant toucher un grain de poussière. Le docu-prospective de Davis Guggenheim ne cherche rien d'autre que de foutre les foies à son spectateur à grand renfort de cartes et de statistiques catastrophistes, en ne semblant néanmoins jamais avoir l'intention de se creuser la tête pour chercher des alternatives concrètes afin de contrer la tragédie qu'il annonce. A l'inverse, le but de *Wall-E* n'est pas de faire peur mais de mettre devant les yeux du spectateur une simulation de ce que pourrait être le monde sans un effort citoyen. L'approche écologiste est plus futée car elle passe par le biais d'un personnage de robot suscitant d'emblée une empathie sensationnelle et programmé pour agir plutôt que pour parler ; elle est plus constructive car elle incite à une prise de conscience générale, à de véritables actions citoyennes. De ce point de vue, le finale de *Wall-E* est empli d'un espoir incroyable, misant sur la remise en cause de l'humain et de ses comportements plutôt que sur une thèse catastrophiste prophétisant vite fait bien fait un désastre terrible et définitif. L'apocalypse imaginée par Andrew Stanton a ceci de particulière qu'elle ne semble finalement pas inévitable ; ce discours à contre-courant, particulièrement rafraîchissant, est d'une valeur inestimable.

Conjointement au discours écologiste s'imprime également un portrait de l'Amérique et des Américains, à la fois lucide et acide. Il est vraiment étonnant que la population américaine ait plébiscité les aventures du robot-compacteur alors même qu'elles semblent révélatrices des travers de cette même population. Les Américains sont ici montrés comme une communauté d'oisifs partisans du moindre effort, confits dans leur graisse, paranoïaques, hygiénistes (le très mignon robot-brosse), égoïstes (les allocutions précipitées du Président des Etats-Unis, ainsi que le fait qu'on ne voie jamais de personnes de couleur font imlicite le fait que la navette d'exil ne contient que des Américains triés sur le volet ; la conclusion logique serait que le reste de la population planétaire a été abandonné à son triste sort) et constamment assistés par la robotique qu'ils ont créée.

Ce dernier point est l'un des grands axes de *Wall-E*, le film pensant la relation entre l'homme et la machine avec une profondeur d'ordre philosophique, d'une manière presque hegelienne. Dans l'un de ses ouvrages, *La Phénoménologie de l'Esprit* (1807), Friedrich Hegel expose sa Dialectique du Maître et de l'Esclave. Pour faire vite, cette théorie s'appuie sur l'opposition entre le Maître (élément passif : celui qui fait réaliser et qui vit dans l'immédiateté de l'objet consommable) et l'Esclave (élément actif : celui qui réalise) ; ce dernier, en changeant le monde, se change lui-même et devient autonome tandis que le Maître se rend étranger au monde changé par l'Esclave. Conséquence : le Maître devient dépendant de son Esclave, il devient l'esclave de l'Esclave. Cette théorie philosophique fonde la relation homme/robot du film d'Andrew Stanton. Dans *Wall-E*, le robot est bien entendu l'Esclave, le "serviteur" (*The Servant*, encore un très grand film hegelien...), rendant une ribambelle de services au Maître qu'est l'Homme, ici très passif (il ne sait même plus marcher). En gérant l'ensemble de la vie de la navette spatiale, la robotique s'est rendue à la fois autonome et indispensable, créant une interdépendance totale entre le Maître et l'Esclave ; si le robot ne pourrait pas exister sans l'Homme, l'Homme ne pourra plus exister sans le robot. En tentant de prendre le pouvoir sur la navette, le robot (l'Esclave) ne cherche rien d'autre que d'expliciter le nouveau statut du Maître (esclave de l'Esclave). Si l'on retrouve ces idées dans la science-fiction moderne (le troisième volet *Terminator* ou encore la trilogie *Matrix*), la relation entre l'Homme et la machine que décrit *Wall-E* évoque en fait surtout *2001 : Odyssée de l'Espace* (les rapports conflictuels entre l'équipage du Discovery et HAL 9000, le robot devenu conscient et assassinant les membres du vaisseau spatial afin de prendre le contrôle du monde qu'il régit), influence parfaitement assumée par *Wall-E* comme le prouve son utilisation parfaitement décalée d'*Ainsi parlait Zarathoustra* de Richard Strauss.

Un autre élément semble indispensable à l'Américain moyen de la navette tel que le définit *Wall-E* : l'écran. Il est montré comme étant le principal interlocuteur des humains rescapés, la seule source d'informations et de connaissances (c'est là son aspect positif : les velléités de retour sur Terre du capitaine de la navette sont issues de sa soif soudaine de savoir sur sa planète originelle), mais aussi un terrible instrument d'intoxication des esprits (l'usage fallacieux de la publicité influençant la vie des personnages humains) et d'incommunicabilité (il faudra l'arrêt accidentel de quelques écrans pour que deux des personnages se rencontrent vraiment et tombent amoureux).

Les humains du film d'Andrew Stanton sont ici décrits comme une population vivant dans une illusion perpétuelle, dans une bulle utopico-autiste dont les contours sont l'image, dans un monde absolument virtuel et fictionnel, dans une simulation dans laquelle les images se chargent d'administrer les simulacres la constituant. Sous cet aspect, le film n'est bien sûr plus hégélien mais représente de manière très vivante la pensée de Jean Baudrillard. La navette spatiale de *Wall-E* n'est qu'une hyperréalité au sens où Baudrillard l'entend, c'est-à-dire une réalité bis, une réalité simulée, un monde virtuel prenant l'apparence du réel, où l'écran fait véritablement écran au réel. Pour Baudrillard, le lieu hyperréel par excellence est l'Amérique, coincée entre ses studios de cinéma et sa capacité à créer des mondes idéaux dont Disneyland n'est pas le moins connu. En faisant de la navette spatiale d'exil une hyperréalité de type baudrillardien, Stanton ne fait rien de moins que d'accréditer le fait que les habitants du vaisseau, inconscients du monde réel et seulement nourris par l'image sont de terribles portraits de ce que sont les Américains.

La belle ironie du film est cet écheveau de dépendances, aussi bien à la robotique qu'au tout-image, soit démêlé par un robot. Wall-E, sorte de Candide des temps modernes, dirigé par la naïveté de ses sentiments humanisés, permet par ses actes innocents et souvent involontaires (les multiples sauvetages de la première preuve de vie terrestre des sept cents dernières années, ainsi que les traces de terre dont il strie le sol de la navette) une émancipation de l'humain face à la dictature du progrès. Wall-E, en agissant, a changé le monde : l'Esclave véritablement devenu Maître, le vrai personnage hégélien, c'est finalement lui.

Vous l'aurez compris, le nouveau Pixar est un petit chef-d'oeuvre, à la fois formellement sublime, d'une impressionnante intelligence et d'une impitoyable lucidité ; le fait que *Wall-E* s'immisce dans le débat politique américain (certains souhaiteraient même que Wall-E soit président...) prouve que l'influence de la fiction sur la société américaine n'est pas qu'un fantasme baudrillardien. Ce film tape fort et juste, on ne peut qu'applaudir des deux mains.

par Michaël Delavaud le 07.01.2011
Site Revue Eclipses - Copyright