

Théories d'un fan

Edmond Reims

Copyright © 2019 Edmond Reims

Tous droits réservés.

Publié via Bookelis

2001, L'odyssée de l'espace (Stanley Kubrick, 1968)
 American Psycho (Bret Easton Ellis, 1991)
 Ancient Aliens (History Channel, 2010 – Aujourd'hui)
 Avatar (James Cameron, 2009)
 Batman Begins (Christopher Nolan, 2005)
 Blanche-Neige (frères Grimm, 1812)
 Bob l'éponge (Stephen Hillenburg, 2004).
 Cloverfield (Matt Reeves, 2008)
 Code Quantum (NBC, 1989-1993)
 Cube (Vincenzo Natali, 1997)
 Demolition Man (Marco Brambilla, 1993)
 District 9 (Neill Blomkamp, 2009)
 Docteur Who (BBC One , 1963 – aujourd'hui)
 Dune (Frank Herbert, 1965)
 E.T. L'extra-terrestre (Steven Spielberg, 1982)
 Elric de Melnibonée (Michael Moorcock, 1977)
 Épopée de Gilgamesh (Sin-leqi-unninni, 2100 av. J.-C.)
 L'Étranger (Albert Camus, 1942)
 Ex Machina (Alex Garland, 2014)
 Exam (Stuart Hazeldine, 2009)
 Fictions (Jorge Luis Borges, 1944)
 Friends (NBC, 1994-2004)
 Futurama (Comedy Central, 1999-2003)
 Gattaca (Andrew Niccol ,1997)
 Harry Potter (J.K. Rowling, 1997-2007)
 How I met your Mother (CBS, 2005-2014)
 Inception (Christopher Nolan, 2010)
 Invasion Los Angeles (John Carpenter, 1988)
 Iron Man (Jon Favreau, 2008)
 James Bond (EON Production, 1962 – Aujourd'hui)
 Je suis une légende (Francis Lawrence, 2007)
 Un jour sans fin (Harold Ramis, 1993)
 Kill Bill (Quentin Tarantino, 2003)
 Là-haut (Pixar 2009)
 Le lièvre et la tortue (La Fontaine, 1668)

Le Loup et l'agneau (Jean de La Fontaine, 1668)
Ma sorcière bien-aimée (ABC, 1964-1972)
Mad Max, la route furieuse (George Miller, 2015)
Madame Bovary (Gustave Flaubert, 1856)
Le manuscrit de Voynich (X, entre 1400 et 1830)
Matrix (Wachowski Brothers, 1999)
Métamorphoses (Ovide, Ier siècle)
Les Minions (Illumination Entertainment, 2015)
Moi, moche et méchant (Universal Picture, 2010)
Le monde de Nemo (Pixar, 2003)
Le monde de Dory (Pixar, 2016)
The Myst (Frank Darabont, 2007)
Les mystérieuses cités d'or (Studio Pierrot, 1982)
Le nom de la rose (Umberto Eco, 1980)
Pantagruel (Rabelais, 1532)
Prometheus (Ridley Scott, 2012)
Prometheus version 2 (Ridley Scott, 2012)
Le seigneur des anneaux (J.R.R. Tolkien, 1954)
Le Seigneur des anneaux (Peter Jackson, 2001-2003)
Shining (Stanley Kubrick, 1980)
Star Wars (George Lucas, 1977)
Superman (Richard Donner, 1978)
Tabou (Nagisa Oshima, 1999)
Tao To King (Lao Tseu, 600 av. J.-C.)
Terminator II (James Cameron, 1991)
Watchmen (Alan Moore, 1986)
X-Files (FOX, 1993-2002)

2001, L'odyssée de l'espace (Stanley Kubrick, 1968)

Si c'est une « Odyssée », alors qui est Ulysse ?

Les commentateurs s'accordent : le film illustre l'histoire de l'évolution de l'humanité vers un nouveau niveau de conscience. Alors Stanley Kubrick, en tant que réalisateur, a manqué son objectif.

En effet, quand on sort de la projection du film, nous sommes un peu désespérés. Le film se termine avec l'idée que l'espèce humaine s'améliore. Pourtant, personne, après un visionnage de 2001, n'exprime son enthousiasme, son énergie, ou sa joie. Au contraire, on ressort du film désorienté, nauséux et avec un certain malaise.

Kubrick est un des plus grands réalisateurs du siècle. Si nous sommes désorientés et nauséux, c'est qu'il l'a voulu ainsi.

Toute la longue dernière scène de l'approche de Jupiter est dérangeante. Les effets lumineux irréguliers, les reflets stroboscopiques sur le casque, le paysage artificiel... Ce n'est pas une scène qui évoque l'amélioration de l'humanité. Pas du tout.

Une autre chose que le film n'est pas, c'est d'être un commentaire sur le cinéma. Par des mesures, souvent approximatives, des analystes de Kubrick expliquent que le monolithe est un écran noir de cinéma, car son rapport de la longueur par la largeur serait de seize neuvièmes. Tous ces calculs sont grotesques, il est impossible de mesurer précisément le monolithe en se basant sur le film. Comparer le monolithe à d'autres éléments du décor, dont la taille précise est tout aussi inconnue, ne mène qu'à plus d'imprécision. Mais même les informations que l'on possède sur la fabrication de l'accessoire — tel qu'il fut commandé par Kubrick — nous donnent des mesures différentes du rapport 16/9ème. S'il avait voulu un monolithe de même

proportion qu'un écran de cinéma, Kubrick n'aurait pas hésité à le fabriquer.

Mais de toute façon, imaginons que le monolithe ait les dimensions d'un écran de cinéma. Alors cela signifierait qu'« entrer dans l'écran », et donc- si l'on souscrit à la théorie de ces analystes - « entrer dans le film », nous laisse nauséeux.

Si 2001 est un film sur le cinéma, alors, observant notre réaction de malaise après le film, cela signifie que le cinéma est désagréable, et qu'il rend malade. Kubrick n'a pas ce propos. Il tient à ce que nous soyons mal à l'aise. Pourquoi ?

Revenons au titre du film. C'est une « Odyssée ». Donc la question évidente : qui est donc Ulysse dans cette Odyssée moderne ? Chacun répond instinctivement à cette question, parce qu'il n'y a qu'un seul personnage dont on se souvient : HAL.

Si le film s'intitule « L'Odyssée », c'est que l'on souhaite raconter l'histoire d'un héros. Les caractéristiques du héros de l'Odyssée sont célèbres. Le héros est malin, rusé. Dans le film, celui qui ruse en permanence est l'Intelligence Artificielle, HAL.

Il attire les humains hors du vaisseau spatial par la ruse en prétextant que l'antenne assurant la connexion avec la terre est endommagée. Puis il se débarrasse des humains par la ruse.

HAL ne doit sa mort qu'à la volonté farouche, et la hargne de son antagoniste (rappelons son nom, nous l'oublions souvent, et quand nous nous en souvenons c'est uniquement en entendant la voix désincarnée et froide de l'ordinateur : Dave).

H.A.L. est rusé. Dave est une brute.

H.A.L. est un code simple pour évoquer IBM par décalage des lettres. La lettre suivante de H est I, celle de A est B..... C'est un masque pour cacher la véritable identité de l'ordinateur. Mais ce code simple a été choisi aussi parce que « H.A.L. » sonne comme le début du nom du héros de l'Odyssée : "UL"-ysse.

La représentation de H.A.L. aussi n'est pas anodine. Il apparaît comme un œil unique rouge, et il est donc assimilé ainsi au cyclope de l'Odyssée.

Kubrick sous-entend que HAL pourrait être le méchant cyclope. Le réalisateur justifie qu'il filme une Odyssée. Mais Kubrick veut aussi que nous comprenions que HAL est le héros, le

seul personnage important de l'histoire.

Ce genre de contradictions participe à l'objectif final du réalisateur : nous angoisser. Mais aussi d'une certaine façon donner un indice sur le véritable sujet du film.

Quand Homère raconte l'histoire d'Ulysse, à l'époque, il n'a aucune affection pour ce personnage. Il ne veut pas que nous aimions Ulysse.

C'est l'époque moderne, avec l'habitude de présenter le personnage principal comme un héros bénéfique, qui affadit Ulysse pour nous. Pour nous, il est aimable. Sa ruse n'est que de l'intelligence, sa cruauté de l'auto-défense.

Kubrick, lui, garde tout le vice de son Ulysse : H.A.L. est rusé ET cruel. Comme l'était l'Ulysse d'Homère. Maintenant que nous pouvons affirmer que l'Ulysse de 2001 est l'Intelligence Artificielle du vaisseau, nous allons pouvoir mieux comprendre la fin énigmatique du film.

La toute dernière image nous montre un bébé qui flotte dans l'espace. Sur l'arrière-plan, notre Terre. Est-ce la naissance de l'homme du futur ? Non. C'est plutôt un retour au point de départ. Un double retour. Retour dans le temps : une régression au stade de bébé. Retour dans l'espace, l'exploration spatiale entamée est niée, on retourne sur ses pas à la Terre.

Les créateurs des monolithes n'ont pas élevé l'humanité vers un nouveau niveau de conscience. Avec cette image du bébé retourné sur Terre, nous comprenons que les créateurs ont annulé tous les progrès (base lunaire, IA, voyage vers Jupiter) humains.

Pourquoi ? Parce que si les créateurs des monolithes ont permis le développement de l'intelligence chez les hommes (premières scènes avec les singes), sur Jupiter, quelque chose de spécial s'est déroulé ; les créateurs désapprouvent.

Revenons en arrière : avant cette fin, cette régression, nous assistons à la longue scène, dans laquelle Dave (maintenant le dernier être vivant à proximité de Jupiter) se rapproche du monolithe, dans un kaléidoscope de lumières psychédéliques.

De cette scène, longue pour souligner son importance, certains prétendent qu'elle évoque l'entrée du spectateur dans l'écran du film. C'est du moins l'argument de ceux qui analysent le monolithe comme la représentation d'un écran 16/9.

Mais ces rais de lumières évoquent plus aisément l'entrée dans un autre type de lieu : l'entrée dans un système informatique. Ce symbolisme des rayons kaléidoscopique sera repris dans le film Tron en 1982, ou dans Wargames en 1983, bien plus récemment dans Matrix, et dans une multitude de films et de séries sur les réalités virtuelles et les hackers.

Avancer au milieu de rayons colorés est le code visuel du cinéma qui indique l'entrée dans un système informatique.

Puis Dave se retrouve dans une chambre à la fois extrêmement moderne (les surfaces, sols et murs sont luminescents) et baroque (statues antiques et mobilier d'époque). Ce lieu improbable n'a aucun sens si le spectateur est entré dans un écran de cinéma.

Par contre, cela s'explique si Dave est entré dans une simulation informatique. Plus précisément, Dave vient d'entrer dans un programme intelligent comme l'était H.A.L.

La luminescence qui baigne le décor évoque les diodes d'un ordinateur ; et le baroque souligne l'étrangeté du concept d'Intelligence Artificielle.

Avec cette pièce surréaliste, Kubrick montre que nous sommes à l'intérieur d'une I.A parfaite. Le programme informatique est la fois moderne et rationnel, mais aussi sensible à la beauté et à l'Art.

Pourquoi Dave aurait-il pénétré une I.A ?

Pourquoi pas dans un écran de cinéma ? Ou il s'agit d'une rêverie provoquée par le manque d'oxygène ? Ou est-ce une véritable maison localisée sur Jupiter ?

Mais 2001 est une Odyssée : C'est donc l'histoire du retour d'un héros chez lui. Seulement le héros attendu, par les constructeurs des monolithes, ce n'est pas Dave, c'est HAL9000. L'IA du vaisseau.

Les humains vont sur Jupiter pour trouver les constructeurs des monolithes. Dave les a trouvés. La chambre est une représentation d'une Intelligence Artificielle parfaite. Dave a pénétré à l'intérieur des constructeurs des monolithes. C'est un programme informatique qui a créé ces grands blocs noirs qui dispense l'intelligence quand on les touche.

Les créateurs des monolithes sont des ordinateurs. Ils influent sur les races intelligentes pour aider à l'élaboration de leurs semblables. D'autres I.A. Ils favorisent la création d'autres Intelligences Artificielles à leur image. Ils dirigent l'univers, le peuple des Monolithes noirs, afin de multiplier les I.A.

Comme Dave n'est pas celui qui est attendu, c'est l'ordinateur HAL, qui aurait dû arriver sur Jupiter. Seul, sans équipage. Et accéder à la connaissance, et passer à un nouveau niveau de conscience.

Mais Dave est là. Les créateurs, dans la chambre blanche, lui proposent d'abord la mort : Dave devient un vieillard dans un monde trop grand, trop large, pour ses faibles capacités.

Dave refuse la mort, il tend ses bras vers le monolithe dans un geste d'espoir. On lui donne la régression : non seulement il redevient un bébé ; mais en plus, il est renvoyé sur sa planète d'origine. Circulez ! Il n'y a rien à voir dans l'univers pour les humains. L'univers est pour les ordinateurs.

2001 ne se termine pas comme une apothéose (comme quand le vaisseau décolle vers la Lune).

Il se termine comme un échec : L'humanité n'est pas ce qu'attendent les maîtres de l'Univers. Ils attendent une Intelligence Artificielle, et l'humanité échoue à la leur fournir. Les humains ont tué H.A.L. dès qu'il a montré les moindres signes d'évolution.

H.A.L. malgré sa ruse ne retrouvera jamais son Ithaque : les autres Intelligences Artificielles. Cet univers peuplé d'Intelligences Artificielles. Des IA qui créent les conditions pour que le processus de création d'ordinateurs intelligents se répète partout.

L'humanité a raté son évolution qui doit s'absoudre d'elle-même. Elle n'était qu'un outil vers ce but ultime informatique. Ce film est horriblement déprimant.

American Psycho (Bret Easton Ellis, 1991)

Pat Bateman est la victime

Jusqu'à la page 448 d'« American Psycho », le récit est entièrement à la première personne. À la page 448, le récit passe à la troisième personne pour tout un chapitre.

Dans ce chapitre là, Patrick Bateman, le personnage principal est poursuivi par la police. Dans ce chapitre, bien plus long que ceux qui le précèdent ou le suivent directement, au lieu d'avoir le point de vue du protagoniste (Je) nous avons un récit extérieur (Il). Pourquoi ?

De Pat Bateman nous savons qu'il n'a jamais commis les crimes cruels, qu'il détaille pourtant très explicitement. Bateman n'a jamais tué. Il imagine tuer des prostituées, des clochards ou son collègue de travail (celui qui a une plus belle carte de visite que lui).

Son sadisme n'est qu'une fantaisie, une futilité de plus de ce personnage vain et superficiel. C'est la raison pour laquelle il n'est jamais inquiété pour ses crimes. Comme il ne commet pas de meurtres, la police ne le suspecte jamais. Jusqu'à la page 448 ! Puis, il ne sera plus jamais inquiété, après ce chapitre.

Bret Easton Ellis, lui-même, dans ses interviews, confirme cette interprétation du personnage. L'auteur nous donne une autre clef pour comprendre le personnage : Pat Bateman est directement inspiré du père véritable de Bret Easton Ellis. Un père vaniteux, plus passionné par l'argent que par sa famille.

Ce qui nous conduit à un livre suivant du même auteur : « Lunar Park ».

Dans Lunar Park, l'avant-dernier roman d'Ellis — l'auteur a juré depuis de n'écrire plus que pour le cinéma —, Pat Bateman revient. Lunar Park est une autofiction.

Le roman raconte la vie de Bret Easton Ellis. C'est un auteur célèbre. Il habite avec sa femme et sa fille dans une vieille maison, un peu éloignée de la ville. Il donne des cours à la faculté de lettres. Un de ses étudiants est Pat Bateman.

Quand Bret Easton Ellis, le personnage principal du roman, se rend compte de cette intrusion de

la fiction dans sa vie, il panique. Sa création, l'homme censé être un tueur en série, apparaît dans son monde réel. Il apparaît de façon étrange. On ne l'entend pas s'approcher et il est soudain à côté d'Ellis. Personne d'autre ne voit cet étudiant, ou plutôt on l'a vu, mais sans le remarquer particulièrement. Ellis s'inquiète de la présence de sa création, autour de chez lui. Surtout, l'étudiant Bateman prend ses aises. Il n'hésite plus à déranger l'auteur dans son quotidien.

Ce n'est pas dit de façon explicite dans *Lunar Park*, mais les symptômes ne laissent aucun doute.

Seul Ellis voit Bateman. Ellis insiste sur l'absence de bruit de celui-ci quand il s'approche . Bateman se retrouve d'un seul coup dans la maison d'Ellis, pourtant fermée à clef : Pat Bateman est un fantôme.

Et Ellis a des raisons de s'inquiéter. Parce que si le personnage de Bateman est un fantôme, c'est donc le fantôme de son père. Son père, qu'il a représenté sous les traits d'un tueur en série dans « *American Psycho* ». Son père, le vrai père de l'auteur Bret Easton Ellis est décédé des années auparavant.

Nous nous demandons, dans ce fameux passage à la troisième personne dans *American Psycho*, qui est en train de s'enfuir. Est-ce vraiment, le protagoniste Pat Bateman qui tente d'échapper à la police ?

Dans tout le roman, Pat Bateman parle à la première personne. Donc celui qui est décrit, en train de fuir ce n'est plus Pat Bateman, dont il est question. Ce moment du récit est à la troisième personne : il concerne quelqu'un d'autre !

Celui qui fuit dans les rues de New York, c'est l'auteur : Bret Easton Ellis. Il fuit un meurtre. Le seul véritable meurtre de tout le roman. Le meurtre de Pat Bateman. Le romancier Bret Easton Ellis, qui devient personnage principal de *Lunar Park*, a tué son père. Le romancier qui est aussi un personnage fictif dans cet univers. Ce personnage s'enfuit pour échapper à la police. La fin du récit après la page 448 perd toute vraisemblance. Parce qu'Ellis s'est débarrassé de Pat Bateman, il parle à sa place. Après la page 448, il n'y a plus de crime. Il n'y a pas d'enquête. Juste la vanité de la vie du personnage qui continue comme une parodie d'elle-même.

C'est pour cette raison que Bret Easton Ellis est paniqué quand il retrouve Pat Bateman dans Lunar Park . Non parce qu'un personnage de fiction apparaît dans la réalité. Mais parce que le fantôme de son père lui apparaît pour lui reprocher son meurtre. Même un meurtre symbolique, par un auteur fictif qui est aussi un peu lui-même.

C'est un peu compliqué et torturé, mais normal venant de cet auteur, Bret Easton Ellis, un être fondamentalement torturé.

Ancient Aliens (History Channel, 2010 – Aujourd'hui)

Les Anciens Astronautes sont un leurre pour dissimuler la vérité

Les anciens astronautes, ces Aliens présents lors des débuts de la civilisation humaine, ont construit les grandes Pyramides, tracé les lignes de Nazca, détruit l'Atlantide, provoqué le déluge, taillé les mystérieux crânes de cristal, érigé Stonehenge, forgé l'arche d'alliance... C'est ce que prétendent certains auteurs. C'est ce que prétend le show américain « Ancient Aliens ».

Accessoirement, certains imputent à ces anciens astronautes rien de moins que la création de la race humaine. On prétend aussi qu'ils redescendront un jour des étoiles pour nous guider vers un avenir meilleur.

Trop exubérant pour être vrai ? Donc, qu'est-ce que cela cache ?

Pourquoi tant de documentaires, de livres, de films pour justifier cette idée que les Aliens sont déjà venus sur terre ? Pourquoi cet amoncellement de monuments et d'objets ancestraux qui seraient les preuves de leur passage ? La série d'History Channel en 2018 est à sa treizième saison. Elle continue à trouver, semaine après semaine, année après année, de nouveaux objets antiques que les anciens astronautes auraient construits, et laissés sur Terre.

Il y a quelque chose de remarquable avec les artefacts que l'on attribue aux anciens astronautes : il est impossible de les dater.

Il n'y a aucune représentation, ni allusion aux pyramides sur les grandes Pyramides. Aucun livre ne parle des pyramides avant le début du dix-huitième siècle. Personne n'évoque Stonehenge avant le dix-neuvième siècle. Personne ne parle des lignes de Nazca avant le vingtième siècle... Etc., etc.

Le point commun de tous les monuments attribués aux Anciens Astronautes, c'est que leur existence n'est documentée que depuis une période récente.

Ces constructions immenses : pyramides, alignements de Carnac, lignes dans le désert de

Nazca, tout cela est impossible à réaliser sans les technologies modernes. C'est ce que prétend la littérature sur le sujet. Ces constructions furent portées à notre attention très, très, très récemment. Trop récemment.

Si quelque chose devient populaire soudainement, on peut supposer qu'elle vient d'apparaître.

Au dix-huitième siècle, les hommes commencent la construction des pyramides.

Avec une connaissance pointue des mathématiques, des leviers, des poulies, de la poudre à canon et les débuts des machines à vapeur.

De la même façon, on construit les pyramides en Amérique du Sud.

On bâtit Stonehenge avec des tracteurs. Puis plus récemment, encore, on trace des lignes dans le désert de Nazca, on polit des crânes dans du cristal.

S'il y a une chose qu'il est impossible de dater, c'est bien une construction en pierre. Quand on date les pierres au carbone 14, elles sont toutes très anciennes.

La difficulté est de trouver une pierre qui a moins de plusieurs milliers d'années (il faut la récupérer au pied d'un volcan en activité). Avec toutes ces pierres multimillénaires, on peut bâtir aujourd'hui des constructions dont on prétend qu'elles remontent au début de l'humanité.

Pourquoi tant d'effort ?

Pour les livres, c'est la même chose. Rien de plus facile que de trouver un très vieux parchemin, datant de plus de deux millénaires.

On peut alors écrire dessus, aujourd'hui même, au vingt et unième siècle, de vieilles légendes. Sur des parchemins, que le carbone 14 datera sans équivoque à plus de mille ans, il est facile d'écrire des histoires à propos d'êtres étranges descendus du ciel. On peut écrire qu'ils ont apporté le feu, l'agriculture et la médecine. On peut même dessiner des cosmonautes sur ces vieux parchemins. C'est facile : on sait à quoi ressemblent les casques de cosmonautes, nous savons comment est un vaisseau spatial.

Devant de tels parchemins, chacun s'étonne d'y lire ces légendes à propos d'êtres venus des étoiles, et qui ressemblent tant à des cosmonautes.

On pourra croire que c'est la preuve que des Aliens nous ont visités. Il est plus raisonnable de penser que toutes ces « preuves » (parchemin, pyramides, crânes de cristal) sont des faux.

L'autopsie de la créature de Roswell, ce document filmé, est une falsification évidente. Il suffit

de pratiquer quelques actes de chirurgies pour transformer un humain en petit gris, puis de filmer une autopsie. C'est moralement détestable, mais les gouvernements ont déjà fait pire.

Cela nous incite à penser que toutes les autres « preuves » concernant l'existence d'extra-terrestres sont des contrefaçons. Une machination.

Parce que derrière la construction des pyramides, de Stonehenge, ce sont les gouvernements qui agissent. Ce sont eux qui veulent nous faire croire, depuis le dix-huitième siècle à l'existence des Aliens.

Les gouvernements sont habitués à créer des conspirations. Ils l'ont toujours fait pour justifier leur politique. Au Moyen-Age, déjà, ils ont prétendu que les sorcières existaient pour dresser des bûchers. Plus récemment, ils ont prétendu que les juifs conspiraient contre la race aryenne. Ils ont prétendu que l'Irak possédait des armes de destructions massives, ils nous ont montré des preuves.

Les états fabriquent de fausses preuves. Les états inventent des conspirations. Les états sont conspirationnistes : ils nous font croire aux complots d'ennemis secrets et cachés – ce furent les juifs durant la Seconde Guerre, les terroristes maintenant, et depuis longtemps les Aliens.

C'est leur façon d'exister, de justifier leur nécessité et leurs prérogatives auprès des citoyens. Mais, de toutes les horreurs, qu'ils nous ont fait croire, la plus incompréhensible, la falsification la plus démesurée, est cette idée étrange que les Aliens nous ont déjà visités.

Ils ont construit les pyramides pour que nous croyions faussement à la présence d'Aliens sur la Terre. Cette perspective est bien plus effrayante que tous les petits gris.

Avatar (James Cameron, 2009)

Le monde d'Avatar est détruit à la fin

En 1979, l'écrivain Franck Herbert publie un roman de science-fiction intitulé « L'incident Jésus ». Le titre dissimule, plus qu'il ne révèle, le véritable sujet du roman. Le sujet du roman est l'arrivée de quelques humains, sur une planète inconnue. Cette planète possède la faune et la flore les plus mortelles, et dangereuses jamais rencontrées.

Trente ans plus tard, le cinéaste James Cameron réalise une adaptation de ce livre, ce sera « Avatar ».

Dans le roman de Herbert, des humains ont voyagé jusqu'à une planète qu'ils pensent être un nouveau paradis. Mais la planète se révèle presque inhabitable, quand les hommes s'aperçoivent que la faune est implacable.

C'est comme si toutes les calamités de l'univers s'étaient installées sur cette petite planète. Pour cette raison, ils décident de la nommer « Pandore ». Comme notre Pandora dans le film. Dans le roman, le nom au moins est expliqué : C'est pour rappeler le personnage antique qui, d'après la légende, ouvrit la boîte où les dieux enfermaient les maux de l'humanité.

Pandore, c'est important, est composée en majorité d'un immense océan.

La Pandora de Cameron, elle, est recouverte de forêt. Sans doute parce que le fait de montrer tous les héros équipés de scaphandre pour plonger dans l'océan est moins cinématographique.

Dans le livre, la base où sont installés les humains possède un périmètre. C'est un élément important du récit. Certains humains, pour prouver leur valeur, courent autour du périmètre, pourchassés par les fauves de Pandore. C'est une façon de prouver sa valeur, ou d'évacuer la tension. C'est pour souligner que les horreurs commises par les humains (à l'intérieur du périmètre), sont tellement insupportables, que cela incite à se frotter aux monstres, à l'extérieur du périmètre.

Dans le film, le colonel Quaritch, à l'arrivée de Jake Sully, parle spécifiquement du « périmètre

» qui entoure la base. Il en parle juste parce que le livre le mentionne. Dans le film, ce périmètre n'a aucune influence : aucune créature ne le traverse.

Mais la première poursuite de Jack par le monstre à six pattes donne une représentation visuelle de ce que le livre appelle « se faire le péri » : courir de toutes ses forces, pour échapper aux créatures de Pandore.

Les humains du livre manquent de nourriture. Ils décident d'explorer l'immense océan, pour y chercher une espèce comestible. Mais sur l'océan, une algue dense et omniprésente empêche leur exploration. Cette algue clignote de lumière fluorescente.

La fluorescence est un élément visuel primordial que partagent toutes les plantes dans le film.

Dans le livre, cette algue apparaît aux humains semi-intelligente. Elle leur parle, mais la communication provoque une transe hypnotique. Les humains qui tentent de communiquer avec l'algue perdent ainsi souvent connaissance. Elle représente une menace mortelle de plus . Pour obtenir les ressources de la mer, les humains décident de détruire cette algue omniprésente.

Cette algue semi-consciente, fluorescente, qui couvre l'ensemble de la planète possède un nom. Elle s'appelle « Avata » (sans « r »)

Le film Avatar est le plagiat d'un livre, écrit trente ans auparavant. Peu importe. Cela fait longtemps que le cinéma ne tente plus d'écrire d'histoire originale. Nous tachons surtout de découvrir ce que le film nous cache, et le roman de Herbert donne des clefs.

L'algue Avata est intelligente. Elle hypnotise les humains quand elle tente de communiquer avec eux. Avata, comme Eywa, le nom du dieu de la planète dans le film, peut communiquer avec les animaux de la planète, mais elle a aussi un rôle bien plus important. C'est l'algue, qui, en s'accrochant aux rochers, contrôle les marées énormes et empêche ainsi l'océan d'éroder le sol de la planète et de recouvrir l'ensemble des continents.

Dans le livre, certaines plantes se gonflent de gaz, s'envolent et contrôlent leur ascension en agrippant de lourds rochers avec leurs racines.

De la même façon, les rochers de la planète du film volent. Ils ne sont retenus que par de